
¡NUEVA OFICIAL JUGABLE LA PRIMERA!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Espa
E3 2002:
AVALANCHA DE JUEGOS PARA XBOX
REPORTAJE DE 22 PÁGINAS CON MÁS DE 150 NUEVOS JUEGOS
SORTEAMOS 10 JUEGOS MOTO GP Y 10 GAFAS DE SOL ARNETTE
VÉRTIGO SOBRE DOS RUEDAS
500cc DE PURA ADRENALINA
MOTO GP
10 NUEVOS ANÁLISIS:
SPIDER-MAN: THE MOVIE
GUN VALKYRIE
BURNOUT
RED CARD
NO TE PIERDAS NUESTROS AVANCES: MORTAL KOMBAT, XIII, CIRCUS MAXIMUS, ELDER SCROLLS III: MORROWIND...
NÚMERO 5 • PRECIO 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00005



31 de julio de 2002

www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: Mª NIEVES JUANAS
Orense, 11 - 28020 Madrid
TEL: 91 417 04 87 · FAX: 91 417 05 04

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLINS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: LA FORJA, 19-21 ESQ. HIERRO
POLÍGONO INDUSTRIAL LOECHES
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES **EDITA**
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA,
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es





Microsoft muestra sus cartas



Desde hace algunos meses Microsoft, Nintendo y Sony estaban velando armas mientras se preparaban para la batalla incruenta que se iba a librar durante la celebración del pasado E3 2002, ubicado en Los Ángeles.

Cada compañía ha desembarcado en la importante feria americana del videojuego con lo más selecto y granado de su próximo catálogo, intentando convencer a los consumidores de todo el mundo (no olvidemos que este certamen fue visitado por profesionales de más 70 países diferentes) de que su plataforma tiene todas las cartas ganadoras para vencer en la partida más importante: liderar el mercado de las consolas a lo largo de los años venideros.

Si tuviésemos que hacer un balance provisional de lo acontecido una vez finalizada la feria, podríamos decir que nuestro análisis (que, claro está, podrá ser tachado de subjetivo) es que Microsoft ha mostrado un nivel muy fuerte, que Sony ha estado más floja que en ediciones anteriores, y que Nintendo ha sido tal vez la sorpresa del certamen, presentando una fortaleza muy superior a la que, en principio, cabía asignarle.

Lo importante para nosotros, en cualquier caso, es que Microsoft ha mostrado las que serán sus cartas para jugar la mencionada partida, y a tenor de lo visto, parece que cuenta con los suficientes ases en la manga como para hacerse con la victoria. Sin duda, el principal triunfo que brilla con luz propia en la mano de Microsoft es el servicio *Xbox Live*, presentado a bombo y platillo en un evento previo a la celebración de la propia feria, y del que os hablamos en este mismo número y continuaremos haciéndolo con mayor profundidad en el siguiente.

El segundo as de la baraja está directamente ligado al anterior, ya que Microsoft desveló también algunos de los juegos que harán uso de *Xbox Live*, y entre ellos figuraba ni más ni menos que la ansiada secuela de *Halo*, que será totalmente *on line*. Además de este deslumbrante anuncio, se habló también de versiones *on line* de juegos tan conocidos como *Amped* o *Project Gotham Racing*, y se enumeraron algunos de los títulos destinados a elevar la popularidad de este servicio a elevadísimas cotas, como *Unreal Championship*, *Half-Life: Counter Strike* o *Phantasy Star Online*.

Y por último, como no podía ser de otra manera, se mostraron algunos de los muchísimos juegos que compondrán la nueva artillería pesada de Xbox a lo largo de este año y parte del que viene. La lista es enorme, y sería injusto destacar sólo unos pocos, así que os remitimos directamente al extenso reportaje que hemos preparado sobre el E3 para que los descubráis al completo.

José Emilio Barbero
Director

MOTO GP
Valentino Rossi es el líder indiscutible del Campeonato de Moto GP. ¿Quién lo será en las carreras de Xbox?



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>05



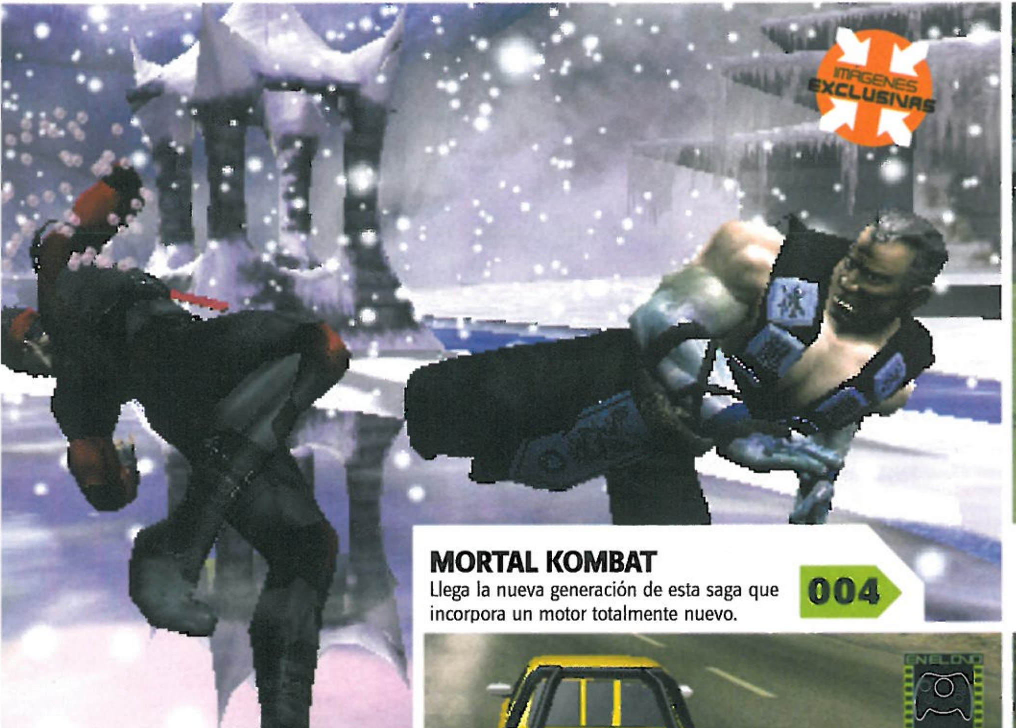
SPIDER-MAN: THE MOVIE
El héroe arácnido estrena película y, cómo no, videojuego. En Xbox tendrá que luchar contra viejos conocidos.



GUN VALKIRYE
Un juego de acción futurista ambientado en un mundo tecnológico con algunos toques victorianos.



E3: 2002 AVALANCHA DE JUEGOS PARA XBOX
La industria de los videojuegos ha celebrado su cita anual. 22 páginas para mostrar todo lo que alrededor de Xbox sucedió en Los Ángeles.



MORTAL KOMBAT
Llega la nueva generación de esta saga que incorpora un motor totalmente nuevo. **004**



RED CARD
Una liga de fútbol diferente que te sorprenderá desde el primer momento. **072**

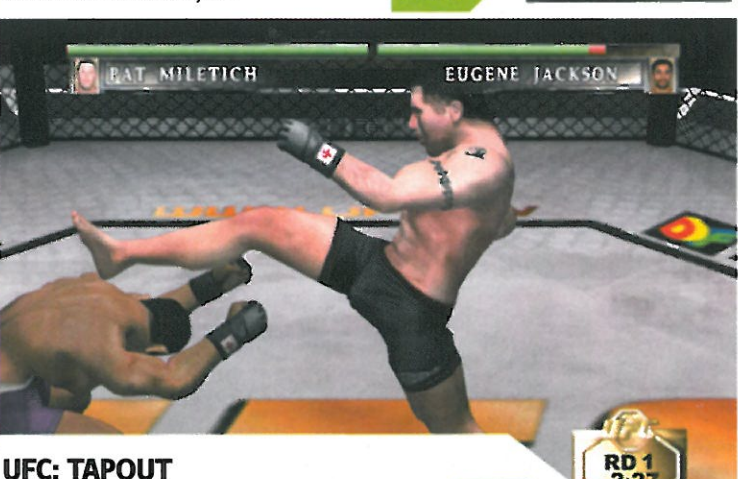
BURNOUT
Un juego que se presenta con buenos gráficos, mejor sonido y excepcional jugabilidad. **064**



MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL
Prueba a saltar levantando las manos en mitad de una carrera de motocross. **076**



TEST DRIVE OVERDRIVE
Descubre el submundo ilegal y oscuro de las carreras de coches callejeras. **077**



UFC: TAPOUT
Contacto total, unas pocas reglas básicas de conducta y un árbitro que no interviene para nada. **068**

DEMOS EN EL DVD
» Jet Set Radio Future
» NBA Inside Drive 2002
» Max Payne
» Dark Summit
» Crash Bandicoot

PELÍCULAS EN EL DVD
» MX 2002
» Terminator: Dawn of Fate
» Mundial FIFA 2002
» Burnout
» Crazy Taxi 3 High Roller
» TD Overdrive
Y seis vídeos más

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Remodelado de próxima generación para un clásico

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002**
JUGADORES: **1-2**

ALLÁ POR 1993, *Mortal Kombat* original conmocionó al mundo con sus gráficos fotorrealistas y su excesivo talante *gore*. Desde entonces, la serie ha engendrado varias secuelas, dos películas e incluso una serie de dibujos animados. Pero tras la aparición de *MK 4* en 1999, todo en el terreno *Mortal Kombat* ha estado muy tranquilo. Midway anunció que tenía una quinta entrega en sus compases iniciales de desarrollo, pero se ha guardado de enseñar lo más mínimo sus cartas... Hasta ahora.

Tal como revelan estas imágenes exclusivas, la nueva generación de *Mortal Kombat* está a la par de otros *beat-'em-ups* tan espectaculares como el vertiginoso *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*.

Mortal Kombat Deadly Alliance señala un nuevo comienzo para la avejentada serie, ya que Midway ha efectuado una revisión general con un motor totalmente nuevo. El sistema recién estrenado otorga a cada personaje varios repertorios distintos de movimientos, que los jugadores pueden cambiar durante un combate. Así que ya podemos olvidar los tiempos de dar por casualidad con un combo de diez impactos que habrás visto más de un millón de veces.

Por primera vez en un juego de *MK*, podremos ver un daño físico progresivo, en vez del truculento golpe de remate final. A medida que los jugadores se peleen hasta dejarse inconscientes, moratones, ojos a la funerala y pómulos enrojecidos irán deformando poco a poco sus lustrosos rasgos de modelo. Además, el físico no será lo único que irá en detrimento ya que la ropa también se rasgará y hará jirones conforme se desarrolle la pelea. De esta forma, podremos ver como los jugadores gotearán sangre, sudor y lágrimas. Y es que en un mercado tan concurrido, son los detalles lo que cuenta.

Por supuesto, *Mortal Kombat* no sería lo mismo sin sus personajes. Tanto Scorpion como Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile y Kitana regresan en alta resolución junto con las nuevas caras de Drahmin y Mavado. Con *Mortal Kombat* siempre puedes contar con un montón de inspirados movimientos *fatality*. Veremos si *Deadly Alliance* puede ofrecer algo más que eso.

↑ ¿Ves el exquisito acolchado de los pantalones de Scorpion? Eso sí es un sastre.



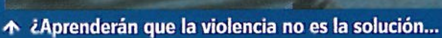
↑ La mala circulación de Subzero le da ese tono azulado a sus extremidades.



PASEO POR EL RECUERDO DEL DOLOR

El *MK* original arrasó en las listas de no menos de ocho plataformas en 1993. *MK 2* y *MK 3* aparecieron en 1994 y 1995 respectivamente, llegando *Mortal Kombat Trilogy* a las tiendas en 1998. El cuarto se lanzó en 1999 antes de que la serie tomara derroteros de aventura de acción con *MK Mythologies* y *MK Special Forces*. Te encante su elevada dosis de *gore* cómico o te canse su repetitiva simplicidad, está claro que hay *MK* para rato.





↑ ¿Aprenderán que la violencia no es la solución...



↑ ...o seguirán lesionándose de por vida?



↑ Ya no queda mucho para que en los templos del Nepal resuenen ecos de dolor.



↑ Estilos de lucha contrapuestos en el ya obligado nivel nevado.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> *MK*: ASÍ SE HIZO
Siguiendo la moda de lanzamientos recientes de películas en DVD que incluyen material extra, Midway está preparando un disco DVD adicional para los fanáticos más acérrimos de *MK*. Muy repleto de extras de *Mortal Kombat* que no verás en ningún otro lugar, vendrá en la cajita gris junto con el juego en sí. Este disco de bonificación incluye un documental sobre el desarrollo de *Deadly Alliance*, la historia de la serie *MK* y una galería de arte con las primeras imágenes conceptuales para el diseño de los personajes.



↑ Ese cuidado por los trajes fastuosos, esa predisposición a dar pataditas. Los psiquiatras los catalogarían como *narcisistas nihilistas*.



↑ *Xbox Live* brilló con luz propia en la feria americana.

MICROSOFT PRESENTA XBOX LIVE

En un evento previo al E3, Microsoft desveló a la prensa especializada cómo será su servicio *on line*



ES MUY PROBABLE que cuando compraste tu Xbox, dos de los elementos que más poderosamente influyeron a la hora de decidir tu compra fueran el disco duro y el puerto Ethernet. En aquel momento ya sabías que Microsoft tenía grandes planes, y que Xbox sería capaz de conseguir cosas increíbles, aunque tal vez los recientes acontecimientos y anuncios vayan a desbordar tus expectativas...

Xbox Live va ser un servicio totalmente orientado a los juegos. No es una tienda *on line*, ni un sitio de subastas, ni un motor de búsquedas. Va a ser un lugar para jugar con juegos e interactuar con otros jugadores. Tan sencillo como encender tu consola, cargar un juego compatible con *Xbox Live* y encontrar a otro jugador que se quiera unir a la partida. Así de sencillo va a ser este servicio, que funcionará de una forma prácticamente automática, sin plantearnos demasiados quebraderos de cabeza. Y las posibilidades son amplísimas: partidas *deatmatch* con *shooters* en primera persona, juegos RPG masivos, ligas de diferentes deportes...

Y lo mejor de todo es que, en principio, parece que el servicio va a tener un precio de acceso bastante asequible: en Estados Unidos jugar durante un mes costará unos 10 dólares, y en principio parece que en Europa, aunque todavía no está confirmado de forma oficial, la tarifa mensual rondará una cifra muy similar. Y, en Estados Unidos habrá una oferta inicial de lanzamiento de 49,95 dólares que dará acceso a todo un año de servicio. Además esta oferta vendrá acompañada de un regalo muy especial, el famoso *Xbox Communicator* o *Game Commander* (véase Revista Oficial Xbox Edición Española número 1), que permitirá a los jugadores comunicarse entre sí mientras juegan.

El sistema es global, es decir, que podremos jugar con o contra usuarios de todo el mundo. ¿Te imaginas disputar partidas *deatmatch* o carreras de coches en las que tomen parte jugadores japoneses, americanos, europeos y australianos a la vez? Pues va a ser perfectamente posible gracias a *Xbox Live*.

La puesta en marcha del servicio está prevista para este mismo otoño en Estados Unidos, Japón y en algunos países europeos. En España, debido a la carencia de infraestructuras, es muy posible que no llegue hasta marzo del año que viene. En cualquier caso el mes que viene os proporcionaremos información más detallada acerca de *Xbox Live*.



↑ J. Allard, manager general de Xbox, en un momento del evento.



↑ Robbie Bach, vicepresidente senior de la división de juegos y director ejecutivo de Xbox, durante la presentación.





Así de funcional y de elegante es el diseño de *Xbox Communicator*.

EL COMPLEMENTO PERFECTO PARA XBOX LIVE

El Xbox Communicator es la herramienta imprescindible para disfrutar al máximo del servicio *on line*



TODOS Y CADA uno de los juegos que funcionen con *Xbox Live* lo harán también con el *Xbox Communicator*, el dispositivo del que ya os hablamos con anterioridad cuando era conocido como *Game Commander*. Este periférico está compuesto por un auricular y un micrófono, gracias a los cuales podemos transmitir y recibir mensajes, dar órdenes o cualquier otro tipo de información oral mientras estamos jugando con Xbox.

De esta forma, si por ejemplo estamos jugando una partida *deathmatch* por equipos, podemos comunicarnos con los miembros de nuestro equipo para contarnos cómo va la partida, solicitar ayuda, informar de dónde está el enemigo o cualquier otra cosa que se nos ocurra. Por si esto fuera poco, lo podremos hacer modificando nuestra voz aplicándole diferentes efectos, logrando que pueda sonar parecida, por ejemplo, a la de Darth Vader.

De momento no se sabe cuándo llegará este dispositivo a nuestro país, (ni tampoco a qué precio lo hará (ni siquiera está confirmado que vaya a haber una oferta inicial de *Xbox Live* que lo incluya como la comentada en la noticia anterior), y tan sólo se sabe que la firma Plantronics, que cuenta con delegación en nuestro país, ha sido elegida para proveer el auricular del *Xbox Communicator*.

UN NUEVO UNIVERSO SONORO

Los altavoces XPS 210, de Hercules, le sacan el máximo partido al sonido de Xbox



Altavoces XPS 210, de Hercules, para Xbox.

NO ES DEMASIADO frecuente que se presente este tipo de periférico para consola, pero tal vez por ello sea más llamativa la salida al mercado de los altavoces XPS 210 de Hercules, distribuidos en nuestro país por Guillemot al precio de 66,90€.

Este periférico está compuesto por dos altavoces satélites con *tweeters* y altavoces medios y un *subwoofer* de 30 vatios RMS. A nuestra disposición están controles para modificar el volumen, el nivel de los graves y los agudos, y, de forma adicional, un botón que una vez pulsado activa efectos 3D.

La potencia de los altavoces es de 50 vatios RMS, y su conexión es realmente sencilla. De hecho sólo tenemos que conectar las salidas de audio RCA del cable procedente de la consola a dos hembras RCA que parten del sistema XPS 210. En tan sólo unos minutos tendremos todo listo para disfrutar a tope de un sonido realmente espectacular que potencia aún más las capacidades de Xbox.

Breves

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA SE INDEPENDIZA

La distribuidora española, que hasta el momento era propiedad de la compañía francesa Titus, se ha independizado después de que un grupo de accionistas encabezados por Tim Chaney hayan adquirido el 100% de Virgin Interactive España. Sin embargo, VIE seguirá distribuyendo en nuestro país los productos de Virgin, Interplay y Titus además de los del resto de su catálogo.

COLUMBIA ADQUIERE LOS DERECHOS DE DEUS EX

Gracias a un acuerdo al que Columbia ha llegado con los propietarios del juego, Eidos Interactive, la «grande» del cine posee los derechos para crear películas basadas en la licencia Deus Ex, que, como el juego, estarán enmarcadas en el género de la acción y la ciencia ficción.

TAKE-TWO ANUNCIA MAX PAYNE 2

Take-Two, junto a Rockstar Games y Remedy Entertainment, acaban de anunciar la puesta en marcha del desarrollo de *Max Payne 2*, la secuela del popular *shooter* en primera persona cuya primera entrega acaba de ser editada recientemente para Xbox, después de triunfar en el PC. El juego se empezará a comercializar el año que viene, y aunque todavía no es oficial, muy probablemente llegará a Xbox.

MICROSOFT y SIGIL GAMES ONLINE

Microsoft ha firmado un acuerdo con Sigil Games Online, compañía en la que actualmente militan dos de los talentos que dieron vida al popular juego *on line Everquest*, para que desarrollen software para Xbox. De momento no han trascendido más detalles al respecto, pero os mantendremos informados.

LO NUEVO DE BIZZARE CREATIONS

En un anuncio hecho público a través de su página Web, Bizzare Creations ha confirmado que el mismo equipo que dio forma a *Fur Fighters* para Dreamcast, PC y PS2, está trabajando en un nuevo proyecto que ha sido bautizado como *Space Munky*. De momento no ha facilitado ningún tipo de detalles sobre el juego.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
JULIO	TAZ WANTED	BLITZ GAMES	INFOGRAMES
	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THE COLLECTIVE	EA
	ENCLAVE	STARBREEZE	SWING
	IRONSTORM	4X STUDIO	WANADOO
AGOSTO	ELDER SCROLLS 3: M'WIND	BETHESDA SOFTWORKS	UBISOFT
	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	RAINBOW STUDIOS	ACTIVISION
SEPTIEMBRE	KENGO	LIGHTWEIGHT	UBISOFT
	LARGO WINCH	UBISOFT	UBISOFT
	ROCKY	RAGE	RAGE
	TOM CLANCY'S GHOST RECON	RED STORM	UBISOFT
	BALDUR'S GATE: D. ALLIANCE	SNOWBLIND	VIRGIN
	WHACKED	PRESTO STUDIOS	MICROSOFT
	AZURIK: RISE OF PERATHIA	ADRENIUM	MICROSOFT
	RACE OF CHAMPIONS	CLIMAX	ACTIVISION
	STEEL BATALLION	CAPCOM	CAPCOM
	GALLEON	CONFOUNDING FACTOR	INTERPLAY
	CAPCOM VS SNK PRO	CAPCOM	CAPCOM
	CONFLICT: DESERT STORM	PIVOTAL	SCI
	WWF: RAW IS WAR	ANCHOR	THQ
OCTUBRE	COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBISOFT
	TOEJAM AND EARL III	TJ&E PRODUCTIONS	SEGA
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	BRUCE LEE	RONIN ENTERTAINMENT	UNIVERSAL
	MIDTOWN MADNESS 3	DIGITAL ILLUSIONS	MICROSOFT
	QUANTUM REDSHIFT	CURLY MONSTERS	MICROSOFT
	TUROK: EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM
	SNEAKERS	MEDIAVISION	MICROSOFT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	NAMCO
	MORTAL KOMBAT	MIDWAY	MIDWAY
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	KUNG FU CHAOS	JUST ADD MONSTERS	MICROSOFT
	X-MEN: NEXT DIMENSION	PARADOX	ACTIVISION
	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NEVERSOFT	ACTIVISION
	MACE GRIFFIN	WARTHOG	EA
	BLADE II	MUCKY FOOT	ACTIVISION
	CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER	HITMAKER	SEGA
NOVIEMBRE	UNREAL CHAMPIONSHIP	DIGITAL EXTREMES	INFOGRAMES
	THE LORD OF THE RINGS	WXP	UNIVERSAL INT.
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	KELLY SLATER'S PRO SURFER	TREYARCH	ACTIVISION
	MINORITY REPORT	TREYARCH	ACTIVISION
DICIEMBRE	SHAUN MURRAY'S PRO	SHABA	ACTIVISION
2003	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
POR CONFIRMAR	COPS	FOX	VIVENDI
	FALCONE	POINT BLANK	VIRGIN
	SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI
	VIRTUA FIGHTER 4.1	AM2	SEGA
	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA
	SHENMUE 2	AM2	SEGA
	PANZER DRAGOON NEXT	SEGA	SEGA
	PROJECT EGO	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	METAL GEAR SOLID X	KONAMI	KONAMI
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	SHAYDE	METRO 3D	METRO 3D
	ARMADA 2	METRO 3D	METRO 3D
	MECH ASSAULT	MICROSOFT	MICROSOFT
	GRAVITY GAMES	MIDWAY	MIDWAY
	AGGRESSIVE INLINE	Z-AXIS	ACCLAIM
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	PHANTOM CRASH	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	DUALITY	TRILOBYTE GRAPHICS	PHTANTAGRAM
	KINGDOM UNDER FIRE 2	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STRIDENT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	RESTAURANT TYCOON	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM

Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



El Mundial ha entrado con fuerza en la lista ya que dos juegos de fútbol forman parte de los 10 juegos más vendidos durante el mes de mayo. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

2. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
La entrada más fuerte. El clásico de fútbol irrumpe en Xbox con fuerza.

3. DEAD OR ALIVE 3
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Juegos de lucha hay muchos, pero ninguno así de bueno y espectacular.

4. PROJECT GOTHAM RACING
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
¿Quién puede resistirse a ponerse al volante de coches que parecen reales?

5. WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **BUNKASHA PUBLISHING**
Necesitarás jugarlo para creerlo. No hay problema: prueba nuestra demo jugable.

6. BURNOUT
EDITOR: **ACCLAIM** DESARROLLADOR: **CRITERION GAMES**
Carreras urbanas donde se premian la conducción temeraria y las colisiones.

7. MUNDIAL FIFA 2002
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
La serie FIFA ha cambiado para Xbox. Y ahora es mucho mejor que antes.

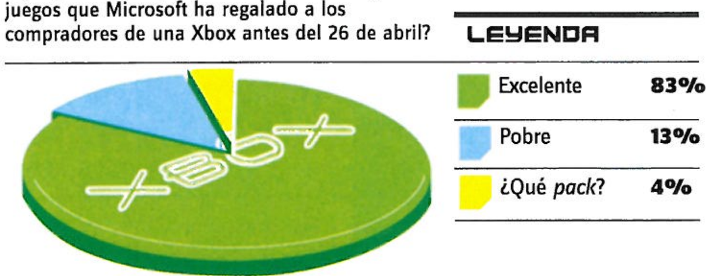
8. DEADLY SKIES
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Un simulador de vuelo con unos 70 aviones diferentes para escoger.

9. BLOOD OMEN 2
EDITOR: **EIDOS** DESARROLLADOR: **CRISTAL DYNAMICS**
El vampiro Kain vuelve hambriento de venganza y sin tiempos de carga.

10. RALLISPORT CHALLENGE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Calidad y realismo a partes iguales, y con toda la emoción de este deporte.

ESTADÍSTICAS XBOX

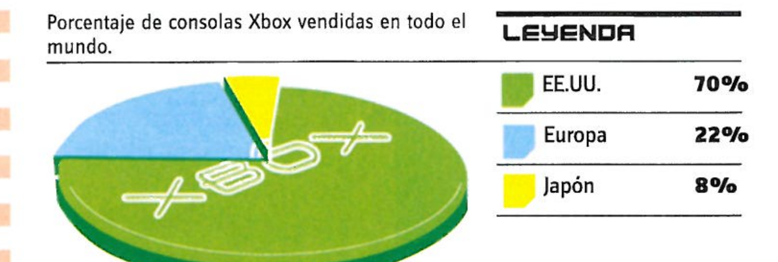
¿Qué piensas del *pack* de un controlador y dos juegos que Microsoft ha regalado a los compradores de una Xbox antes del 26 de abril?



LEYENDA

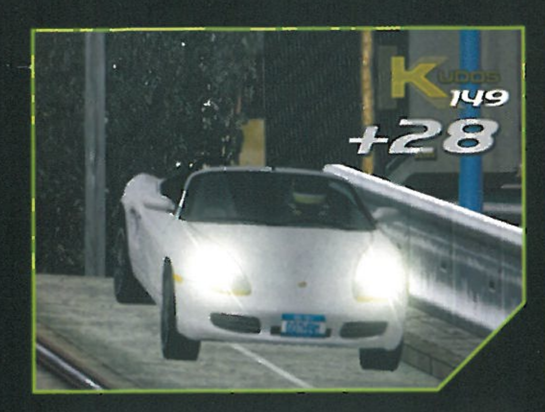
Excelente	83%
Pobre	13%
¿Qué *pack*?	4%

Porcentaje de consolas Xbox vendidas en todo el mundo.



LEYENDA

EE.UU.	70%
Europa	22%
Japón	8%







NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.







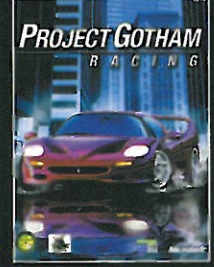


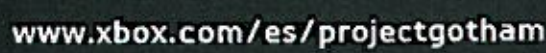




¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™







TOTALMENTE EN CASTELLANO

TWIN CALIBER

IMÁGENES EXCLUSIVAS

A dos manos... o cuatro

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: RAGE
DISTRIBUIDOR: RAGE
FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO 2003



JOHN WOO nos enseñó que nunca basta con una pistola. *Matrix* avisaba de que con dos pistolas no siempre te sales con la tuya. Pero ¿y si puedes apuntar ambas pistolas en distintas direcciones a la vez? *Twin Caliber* utiliza ambas palancas para controlar de forma independiente los brazos izquierdo y derecho de tu personaje, permitiendo una carnicería de fuego rápido en 360°. El juego funciona de forma similar a títulos de pistola de luz tipo *Time Crisis*, donde la cámara se mueve como sobre rieles por los niveles, dándote algún que otro descanso antes de volver a arrojarte a los lobos.

Tal como se ve en nuestras capturas en exclusiva, el modo de cooperación se muestra en una pantalla, y no a pantalla partida, con lo cual la diversión será... A toda pantalla.

Twin Caliber se dio a conocer al mundo en el E3 de mayo, y está previsto para la primavera que viene. Recuerda: aquí es donde lo viste por primera vez, y aquí lo seguirás viendo en próximos números.



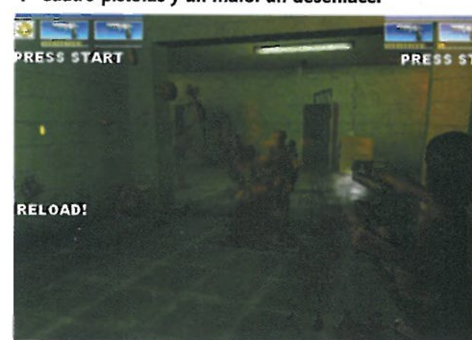
↑ Los tiroteos en la cárcel son muy buenos.



↑ Dos tíos con mucho a-plomo..



↑ Cuatro pistolas y un malo: un desenlace.



↑ No olvides comprobar cada oscuro rincón.

SHINING LORE

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Esto sí son «juegos reunidos»

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PHANTAGRAM
DISTRIBUIDOR: POR CONFIRMAR
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



LOS JUEGOS basados en comunidades *on line* masivas y persistentes han despegado de verdad en estos últimos años. Piensa en títulos de PC como *Everquest* y *Ultima Online.*

Y aunque puede que *Shining Lore* no sea el primero en ofrecer a los jugadores un mundo rolero detallado y muy personalizable en el que perderse, sí es desde luego el primero en no tomárselo demasiado en serio. Sin embargo, su estética cursilona no debería distraernos de lo que parece ser un título ambicioso y sofisticado.

Además de las características que uno espera -conocer y formar a una banda de valerosos emprendedores para embarcarse en una búsqueda común-, puedes construirte tu propia casa y confeccionarte un vestuario a medida. También hay «recreativas» desperdigadas por las tierras de *Shining Lore*, permitiendo a los jugadores darse un gustazo juntos en una serie de mini juegos.

También se incluye una función de *chat* de gran potencial, donde tus encarnaciones del juego se sientan en una mesa y tienen una buena charla. En principio sería muy parecido a una sala de *chat* privada de Internet, pero con tus propios personajes sonriendo en lugar de los gastados emoticones que todos hemos utilizado mil veces. Por mucho que cueste de imaginar, puede que el futuro del juego *on line* no pase sólo por las partidas *deathmatch*...



↑ «Ajedrez de combate», uno de los muchos minijuegos...



↑ ...aunque tienes una larga misión por delante.

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Todo un mundo nuevo que descubrir

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BETHESDA SOFT.**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **AGOSTO 2002**

SIEMPRE RECURREN a ti, ¿verdad? Pero claro, eso es porque estás hecho un héroe. Has salvado a naciones enteras de gente compuesta de bits, has liberado a mundos virtuales del Apocalipsis, has tenido más chicas y cosechado más riquezas que Robbie Williams con una correa de lentejuelas. Y todo ello a tiempo para ver *Pasapalabra*.

Y ahora, *Morrowind* también te necesita. La amenaza de una plaga pende sobre una población necesitada de un héroe que solucione la papeleta. El modo exacto de proceder a tal fin en esta abierta aventura de rol en primera persona depende en gran parte de ti. ¿Qué quieres ser, un mago, un sacerdote, un bardo o un asesino? ¿Rebelde solitario o bienhechor? Tú decides.

Morrowind es el tipo de juego al que hay que dedicar varias horas antes de poder incluso empezar a formarse una opinión acerca del mundo. Es de una ambición enorme, repleto de miles de personajes y más de 16 km cuadrados de misterio por explorar.

Pero el hecho de que, tras ver unas meras secciones, estemos ansiosos por explorar más, es muy buena señal. Y nos complace decir que un impresionante efecto de agua que en Bethesda no estaban seguros de implementar en la versión Xbox ha sido finalmente incluido. Es un dechado de calidad gráfica que se ve maravilloso, muy especialmente durante una tormenta.


Ve de una ciudad a otra en esta pulga gigante.


No se te llevará el sombrero.


¡Guerreras al poder!

FALCONE: INTO THE MAELSTROM

Secuestro, saqueos relámpago, robo armado... ¡pero en el espacio!

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **VIRGIN INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002**

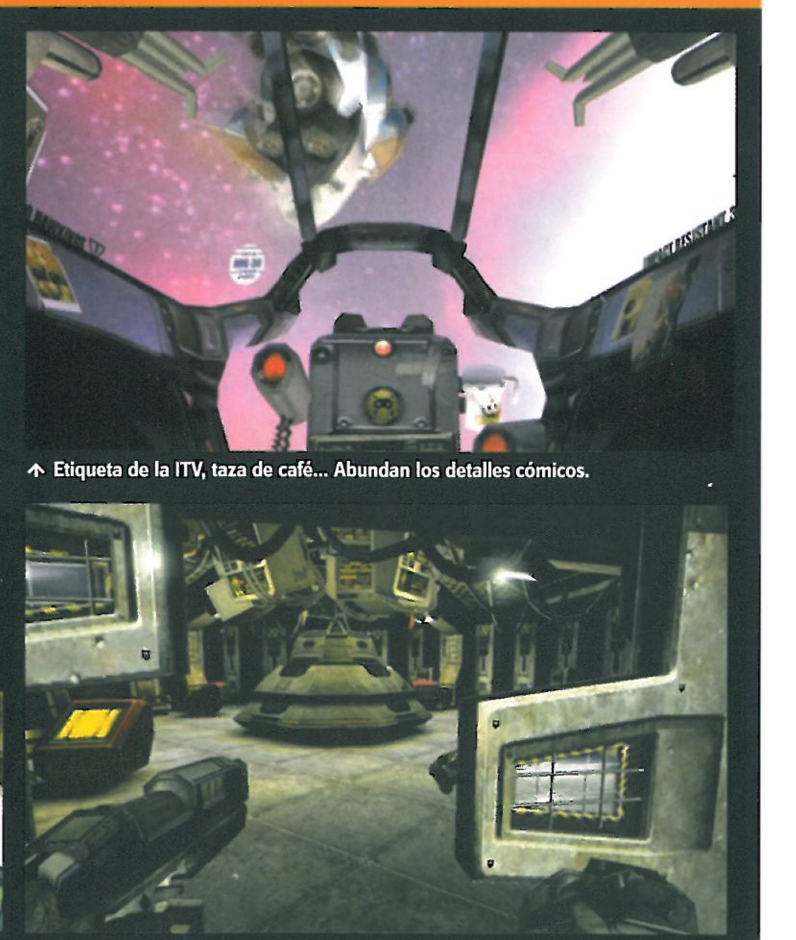


¿NO SERÍA fantástico que, durante tu precipitada escapada en el capítulo inicial de *Halo*, pudieras requisar una de las cápsulas de salvamento y huir por tu cuenta? Éste es el tipo de libertad absorbente que dicen que *Falcone* ofrece a los jugadores, quienes se meten en la piel de un pirata espacial que lleva a cabo atrevidos asaltos contra convoyes de acorazados.

La gran promesa de los desarrolladores de Virgin Interactive es que podrás alternar a la perfección entre el combate con las naves y el modo en primera persona mientras te acoplas con acorazados o secuestras naves por diversión y beneficios. Algo que de hecho no se aleja demasiado de otro debutante en Xbox, *Mace Griffin: Bounty Hunter*.

Los jugadores tendrán que elegir entre dos facciones enfrentadas de piratas y unirse a su banda de pillos en su deambular por el universo en busca de botines, pequeños tesoros y posiblemente algún tipo de preciada cerveza galáctica. Habrá 12 misiones expandidas en la campaña de un solo jugador y, por lo menos, deberían tener un aspecto magnífico. Ello se debe a los diseños gráficos y la trama de los talentos del cómic Jim Murray y Robbie Morrison. Nuestros rayos tractores están muy centrados en este título. Tendrás más información en cuanto la capturemos.


Mira esa pistola y reza.


Etiqueta de la ITV, taza de café... Abundan los detalles cómicos.

Agradable y detallada, como debieran ser todas las naves espaciales.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

¿XBOX O PLAYSTATION 2?

Hola, mi nombre es Eloy, y deseo encarecidamente que me respondáis a las siguientes preguntas: Como antiguo poseedor de la maltrecha Dreamcast, mi principal preocupación a la hora de inclinarme hacia la Play2 o Xbox (descarté desde un primer momento la GameCube) no es otra que su período de vida. Así que, si no es mucha molestia, os pido argumentos sólidos a los que aferrarme si decido adquirir la caja negra de Microsoft. Por otra parte, quisiera que me informarais sobre los títulos *MOH Allied Assault*, y el apetecible *Project Ego*. La fecha exacta (o más aproximada) de su lanzamiento, su duración, y si estarán traducidos y doblados. Os agradecería de forma especial que publicarais algún reportaje sobre ellos...

Eloy
(correo electrónico)

Bueno, evidentemente a estas alturas no es ningún secreto que ante una disyuntiva como la que nos planteas, nosotros nos decantamos sin duda alguna por Xbox. Los argumentos para ello son muchos, y resulta casi imposible condensarlos en tan pocas líneas, pero creemos que si le echas un vistazo al reportaje que publicamos sobre las características de Xbox en el número Especial de Lanzamiento que editamos en marzo y comparas su potencial con el de la máquina de Sony, tú mismo llegarás a la misma conclusión. Si tuviésemos que resumir nuestra idea sobre este tema, te diríamos que Xbox es una máquina del presente con un gran futuro, y que PS2 lleva ya un tiempo en el mercado y sus momentos de gloria están empezando a remitir. En cualquier caso insistimos, compara las posibilidades de ambas máquinas y extrae tus propias conclusiones. En cuanto a los dos juegos que nos mencionas, ambos son ansiosamente esperados por todos, pero el primero parece que no llegará a Xbox hasta el año que viene, y respecto al segundo, la última fecha facilitada es julio de 2003. A estas alturas es casi imposible saber cuanto durarán y mucho menos si estarán traducidos y doblados (como sería deseable). Respecto a lo del reportaje, todo se andará, no te preocupes...

DUDO, LUEGO EXISTO...

Soy un poseedor de Xbox y me gustaría que me contestaseis a unas cuantas dudas. En la publicación anterior dijisteis que la mayor parte de la saga Final Fantasy le correspondía a Sony pero hace unos días se pudo ver una versión de esta saga para Game Cube ¿Xbox no piensa aprovechar esta ocasión para sacar su propia saga Final Fantasy? Tam-bién se hablaba de la exclusividad de *Resident Evil* para Game Cube pero acaban de anunciar una versión para PS2 ¿No habrá ningún *Resident Evil* para Xbox? Además me gustaría que me dijeseis para cuando se esperan estos títulos: *Sonic, Project Ego, Turok Evolution, Commandos 2* y *Virtua Fighter 4*. ¿Habrá algún *Virtua Tennis* para Xbox? ¿Y un *Warcraft*?

Iñigo Trueba
(correo electrónico)

Bueno, en cuanto al tema de *Final Fantasy*, es cierto que finalmente Square va a producir juegos de la saga no para GameCube sino para Game Boy Advance, pero la cruda realidad es que en un reciente anuncio difundido por la compañía japonesa, se ha hecho pública su estrategia multiplataforma, y por el momento no hay ningún plan de realizar juegos para Xbox. Sobre el tema *Resident Evil*, te tenemos que decir exactamente lo mismo, de momento no hay ningún anuncio al respecto de que esta popular saga vaya a llegar a Xbox. Respecto al resto de los juegos que nos comentas, se especula con que Sega edite próximamente la tercera entrega de la saga Sonic Adventure para Xbox, *Project Ego* llegará en julio de 2003 y *Turok Evolution* en septiembre de este mismo año. La fecha de *Com-mandos 2* todavía no es definitiva, pero llegará en algún momento del verano. *Virtua Fighter 4* no tiene por el momento una fecha ni tan siquiera aproximada de publicación. De momento no hay planes para que *Virtua Tennis* llegue a Xbox, pero si repasas nuestro especial sobre el E3 incluido en este mismo número verás que hay otros prometedores juegos de tenis ya anunciados para Xbox. Por último, Blizzard no ha manifestado, pese a que circulaban algunos rumores al respecto, su intención de desarrollar juegos para otra plataforma distinta al PC, así que por el momento no veremos un *Warcraft* en Xbox.

JUGANDO *ON LINE*

Estimados redactores de la Revista Oficial Xbox : quería hablarles un poco sobre el programa que sirve para jugar *on line* con Xbox, ya que he leído en su último número que lo pensaban utilizar porque habían conocido a través de su foro que existía. De momento hay varios programas que cumplen esta función (*Xbox connect, Xbox connector, Xbox gateway, Xbox network* y *Gamespy tunnel*). El más extendido, el que tiene más opciones y el que mejor aprovecha el protocolo de interconexión es sin lugar a dudas el *Xbox Connect* (www.xbconnect.com). Se pueden jugar a juegos como *Tony Hawk Skater Pro 3, Halo, Nascar Racing Heat* y *Moto GP*. El juego más utilizado indudablemente es *Halo* (aunque ahora parece que se está extendiendo ligeramente el *Moto GP* al haber salido recientemente).

Con *Halo*, el hecho de estar traducido al castellano es un inconveniente a la hora de jugar contra usuarios de nuestra región PAL (contra jugadores NTSC, o sea americanos y japoneses, es imposible jugar por la diferencia de software obvia). Sólo podemos hacerlo con jugadores PAL de la versión española e italiana del juego, ya que ambas versiones son iguales y por lo tanto compatibles a través de Internet.

Para que no haya apenas *lag* se requiere una conexión con un *upload* de 128 kbps mínimo (o sea un ADSL normal de *download* 256 y *upload* 128). El *host* por supuesto tendrá *ping* 0 y el cliente dependerá de lo optimizada que tenga la conexión el *host*, así que puede oscilar su *ping* entre 50 y 120 ms. Eso sí, es recomendable no superar la conexión de dos Xbox (una de *host* y otra de cliente) porque sino el *lag* empezará a subir drásticamente hasta hacerse el juego casi imposible.

Sobre el *Moto GP* se puede jugar hasta 3 Xbox conectadas con *lag* Nulo... El juego va muy fluido y encima tiene la ventaja de que funciona con absolutamente todas las versiones PAL. En este aspecto, no es como el *Halo*.

Sergio Alonso
(correo electrónico)

Pues nada, Sergio, como ves hemos reproducido casi íntegramente tu carta por su elevado interés y por la cantidad de información útil que facilitas para todos los usuarios de Xbox.

JUEGOS ECONÓMICOS

Hola, soy un usuario de Xbox y me he suscrito por un año a vuestra maravillosa revista. Me gustaría que me resolvieseis algunas preguntas: ¿Los juegos de Xbox tendrán una bajada de precios como los que tiene la PS2 (Platinum) o siempre costarán más de 69,95€? ¿Habrá algún *Street Fighter* o algo por el estilo?¿Sabéis si saldrá el *Wrath* (el juego de bestias medievales) y si estará en castellano? También me gustaría saber si en el próximo número de la revista Xbox podríais poner una guía del *Genma Onimusha*.

Cristóbal Dacosta
(Santa Cruz de Tenerife)

De momento es un poco pronto para que exista una línea económica de juegos para Xbox, pero es lógico pensar que al igual que ha ocurrido con otras plataformas, dentro de algún tiempo (posiblemente no menos de un año), la consola de Microsoft tenga también su propia serie de títulos a precio reducido. En cualquier caso, y si no nos fallan nuestras informaciones, ya se pueden comprar algunos juegos de Xbox a menos de 69,95€. Respecto a *Street Fighter*, no hay ningún anuncio al respecto, pero en nuestro reportaje sobre el E3 verás un juego que tal vez te pueda interesar: *Marvel Vs. Capcom 2*. Es sin duda lo más parecido que encontrarás a esa legendaria saga. En cuanto a *Wrath*, si que va a salir para Xbox (de hecho no nos consta que vaya a hacerlo en otra plataforma), pero su lanzamiento está previsto para el año que viene y es difícil a estas alturas averiguar si se traducirá o no. Estudiaremos lo de la guía que nos propones, pero de momento no tenemos nada previsto al respecto.

¿PRO EVOLUTION SOCCER?

Tengo la consola desde el 26 de marzo y quiero saber si Konami, ya que va a sacar un *Metal Gear Solid* para Xbox, va a hacer lo propio con el *Pro Evolution Soccer*.

Blas Núñez Tomás
(Murcia)

Pues aunque a nosotros también se nos hace la boca agua sólo con pensarlo, y más si tenemos en cuenta la pequeña desilusión que ha supuesto la llegada de *ISS 2* a Xbox, lo cierto es que al menos que nosotros sepamos, en los planes a medio plazo de Konami no figura tal posibilidad. Así que de momento habrá que seguir esperando algún tiempo hasta que se produzca el debut de *Pro Evolution Soccer* en Xbox.

LA MÚSICA DE HALO

¿Cómo puedo conseguir la banda sonora de *Halo*?

Wilfredo
(correo electrónico)

La banda sonora de *Halo* ha sido editada en Estados Unidos, pero no nos consta que haya sido lanzada en el mercado español. Lo mejor es que la compres en alguna tienda *on line* americana (por ejemplo en www.amazon.com). Te costará unos 15 dólares más el envío.





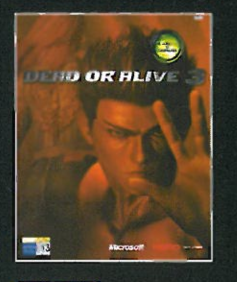




VOLVER A LA REALIDAD PUEDE RESULTAR UN POCO COMPLICADO.



Imagínate a 16 personajes capaces de tumbar a un elefante en un abrir y cerrar de ojos. Imagínate que estos animales sólo tienen un objetivo en común, y no es forjar una amistad ni la paz mundial. Imagina movimientos que desafían las leyes de la física, escenarios hiperreales, golpes que ningún ser humano podría soportar... Deja de imaginar y hazte con el juego de lucha con el que tu abuelita nunca soñó.



www.xbox.com/es/doa3 **PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™**



TOTALMENTE EN CASTELLANO





FORO XBOX - Microsoft Internet Explorer

TODOS LOS TEMAS ORDENADOS POR ÚLTIMA RÉPLICA — TEMAS 1 a 25 de 670 — Siguiente — Última página

FOROS	TEMAS	INICIADO POR	ENVIADO EN	RÉPLICAS	ÚLTIMA RÉPLICA
JUEGOS	Nuevos juegos XBOX anunciados	Mulworth	11/06/2002	2	12/06/2002
GENERAL	Los de NGC remontan	solrak	09/06/2002	18	12/06/2002
GENERAL	Sobre Final Fantasy X	NoRToKoL	10/06/2002	6	12/06/2002
GENERAL	tekken 4	X-ADICTO	10/06/2002	6	12/06/2002
HARDWARE	enigmah	thebandit	10/06/2002	4	12/06/2002
GENERAL	vendo kkkube	epsilon	10/06/2002	7	12/06/2002
GENERAL	ME ACABA DE LLEGAR EL PACK DE RECOMPENSA!!!!	Henky	11/06/2002	5	12/06/2002
JUEGOS	Estrenamos foro	rosita	21/03/2002	41	12/06/2002
GENERAL	XBOX + DOOM 3 = +VENTAS	Hayabusa	11/06/2002	2	12/06/2002
GENERAL	Una de rumores semi oficiales	iniston	11/06/2002	1	12/06/2002
GENERAL	Que juego hariais ...	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GENERAL	PRIMER GRAN ... XBOX				
GENERAL	47 juegos e...				

Desde el foro

Nuestro foro sobre Xbox se está convirtiendo en un lugar de referencia para los usuarios de la consola de Microsoft; puedes encontrarlo en www.revistaoficialxbox.net

SI EL MES pasado el tema estrella del apartado «General» de nuestro Foro fue la reducción de precio de la consola, este mes el tema que más ha llamado la atención de los internautas ha sido la celebración de la feria americana del videojuego E3. De hecho, podríamos afirmar que los asiduos al Foro han realizado una auténtica cobertura del evento paralela a la de los medios especializados, destacando todos y cada uno de los acontecimientos que se producían en la feria y aportando todo tipo de detalles acerca de los nuevos juegos allí presentados. Desde el día 21, comenzando por los eventos previos al E3, y continuando a lo largo de los siguientes días hasta el final de la feria, usuarios asiduos del Foro como **Edy, Mulworth, EgoOscuro o Spidermin** se han puesto el traje de periodistas para ir desgranando los entresijos de todo lo relativo a Xbox y los juegos que se mostraron en Los ángeles.

No hace falta decir que entre los juegos más destacados y los que más mensajes han generado son nombres como *Blinx* o *Metal Gear Solid*, y sobre todo *Panzer Dragoon Orta* y *Dead Or Alive Xtreme Volleyball*, dos títulos que han levantado auténticas pasiones.

Otro tema que ha generado bastante expectación es el Gran Reto que os hemos propuesto con el disco de demos jugables 04 de *Dead or Alive*. En concreto es **iniston** quien anima a los usuarios del Foro a que vayan exponiendo sus tiempos para que la competición esté garantizada. A nosotros sólo nos queda decir sobre este asunto que si mostráis un nivel similar al que ha deparado el Gran Reto de *Wreckless*, la cosa va a estar francamente competida.

De nuevo **Edy**, cuya actividad parece no conocer límite, propone un tema que suscita amplio interés: contar como se iniciaron los participantes en el Foro en el mundo del videojuego. Para nuestra sorpresa descubrimos que algunos de los *Xboxeros* de «pro» son aguerridos veteranos de este mundillo, que se curtieron con los ordenadores de 8 bits. Si con semejante experiencia con los videojuegos ahora están absolutamente enganchados a Xbox será por algo, ¿no?

Un debate ya casi inefable cada mes es una especie de encuesta para intentar elegir el mejor juego para la consola de Microsoft. En este ocasión es **Crastufil** quien lo propone, y las opiniones son de los más variado: desde *Jet Set Radio Future* a *Dead or Alive* pasando por *Rallysport Challenge*, aunque una vez más *Halo* parece ser el preferido por la mayoría.

Y el premio al tema más interesante y original del mes se lo lleva **EgoOscuro,** que propone al resto de los usuarios crear sobre la marcha una historia, y es increíble la imaginación que demuestran los participantes en la iniciativa, que al final dan lugar a un relato cuanto menos llamativo. En fin, debemos reconocer que no dejáis de sorprendernos.

Como contrapartida de un tema comentado anteriormente, y entrando ya en el apartado «Juegos» del Foro, de nuevo **EgoOscuro** genera un malicioso debate, acerca de cuál es el peor juego publicado hasta el momento para Xbox. Los ganadores de tan poco prestigioso galardón son nombres como *BloodWake* o *Shrek*, aunque parece que el primero es el favorito en este antiranking.

Si en la página anterior, dentro de la sección de Cartas ya le comentamos a un lector que es posible encontrar juegos a menos de 69,95 €, **frito** le pregunta a otros usuarios del Foro si tal cosa es cierta, y parece que efectivamente lo es, ya que algunos confirman haber visto algunos títulos (en concreto *Fusión Frenzy*) incluso a 48 €.

Pasando al apartado «Hardware» del Foro, uno de los temas más atractivos lo aporta el incansable e imaginativo **EgoOscuro**, que propone a otros usuarios especular acerca de cómo podría ser la consola del futuro. Algunas compañías deberían tomar buena nota de las ideas vertidas por los participantes en la iniciativa.

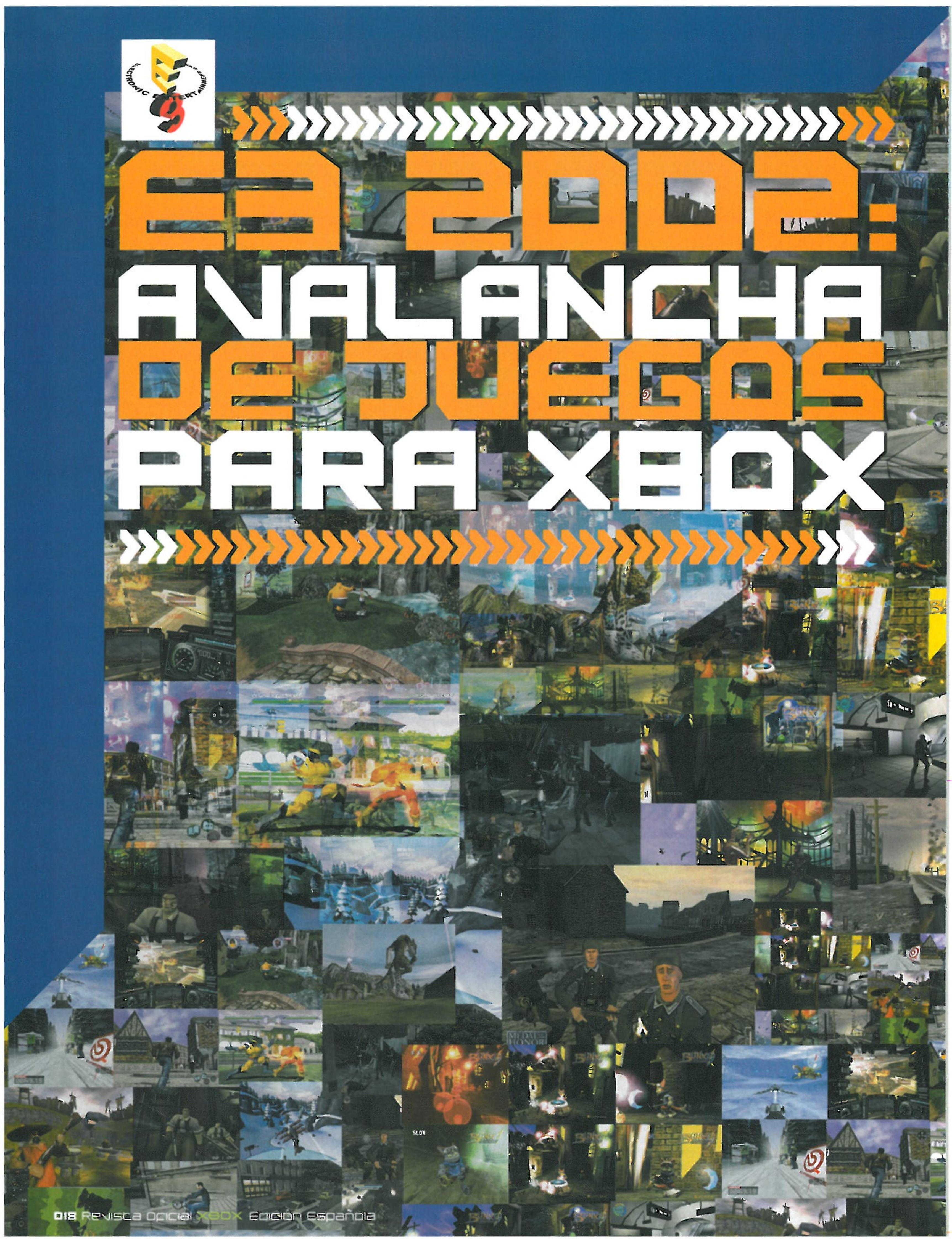
Y si hasta el momento hemos podido comprobar como el nivel de colaboración entre los usuarios del Foro es muy elevado, tenemos sin embargo que decir que en el apartado «Trucos» del Foro algunos usuarios se muestran poco piadosos con algunos jugadores no tan experimentados como ellos. En concreto el bueno de **kie** solicita que alguien le pase algunos secretos para el *Halo*, y lo único que consigue es un alud de réplicas contestándole que no hacen falta y que se lo *curre* más. Qué poca solidaridad...

Una última cosa antes de despedirnos: seguramente muchos de vosotros habréis apreciado una novedad que hemos introducido en la página principal de nuestra Web. Se trata de una encuesta para que aportéis vuestras opiniones sobre diferentes temas. Los resultados serán publicados en la revista, así que, ¿a qué esperáis para participar?

PARTICIPA EN EL FORO

Nada más sencillo: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net, y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.





E3 2002:
AVALANCHA
DE JUEGOS
PARA XBOX



U

NA VEZ AL AÑO, la industria celebra el certamen Electronic Entertainment Expo, familiarmente conocido con la denominación E3. Se trata de un certamen durante el cual se desvelan los juegos nuevos y se fija la agenda de la industria para el próximo año, y siguientes.

Hemos reunido en estas páginas una lista lo más exhaustiva posible de no sólo los juegos que se mostraron o se anunciaron en la edición de este año, sino también incluso de aquellos de los que no llegó a hablarse pero de los que sabemos de buena tinta que su desarrollo está en marcha. Así, en las próximas páginas encontrarás un amplio panorama de prácticamente todos los juegos que visitarán nuestra consola en lo que queda de este año y buena parte del siguiente.

Nos hubiera gustado incluir imágenes de todos los juegos e informaciones más detalladas, pero es tal la cantidad de títulos de la que os teníamos que hablar que sencillamente resultaba imposible. Sin embargo, no os preocupéis. El material está en nuestras manos y a lo largo de los próximos meses os iremos proporcionando más pormenores de todas estas maravillas que ya están en camino.



BLINX: THE TIME SWEEPER

¡Llega la primera mascota de Xbox! ¡Démosle una calurosa bienvenida!

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ARTOON**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

EXISTE UNA NORMA no escrita pero aceptada por todo el mundo según la cual todas las consolas necesitan un personaje entrañable de la plataforma que la gente pueda identificar como el «rostro» del sistema. Nintendo tiene a Mario, Sega *tenía* a Sonic the Hedgehog, y PlayStation tiene a ..., pues,... probablemente a Jak y Daxter. Este año, en el E3 de Los Ángeles, Microsoft va a desvelar la primera mascota Xbox propiamente dicha, Blinx the Time Sweeper, y nosotros hemos obtenido la exclusiva mundial para echarle el primer vistazo a este personaje y a este juego revolucionario.

El equipo de desarrollo que se halla detrás de *Blinx* es Artoon, una empresa japonesa relativamente nueva formada por desarrolladores de juegos sumamente experimentados, muchos de los cuales han trabajado formando parte de las muy respetadas divisiones AM, de Sega. Entre ellos se halla Naoto Ohshima, el hombre responsable del diseño de Sonic hará cosa de una década. Además de crear uno de los personajes de juego más populares que jamás hayan existido, también ha trabajado como diseñador y director del Sonic Team, creando y supervisando juegos tan clásicos como la serie *Sonic*, de Mega Drive: *Sonic CD, Nights: Into Dreams* y *Sonic Adventure*. Ahora aporta su estilo artístico sin igual y su visión característica a Blinx.

En nuestro caso, nos entrevistamos en exclusiva con el productor de *Blinx*, Katsuoni Yamaji -también un veterano de Sega, ya que ha trabajado como desarrollador de AM2 en títulos que incluyen el épico *Shenmue*- acerca de su héroe tan fuera de lo corriente y de la trama característica de este juego. «La ocupación de Blinx es la de *Time Sweeper* (gestor de tiempo). Su tarea consiste en gestionar el flujo del tiempo utilizando su TS-1000, lo que a primera vista puede parecer una tarea estupenda», nos comentó Yamaji. «Pero realmente es un trabajador manual normal y corriente, y no un héroe a quien todo el mundo recurre cuando se halla en peligro», añadió Yamaji.

Empleando su fiable TS-1000 (básicamente, un aspirador capaz de tragarse todo lo que se le presente durante el juego), Blinx tiene que ir recolectando cristales de tiempo para proporcionar energía a su gestor de tiempo. Dependiendo del número de cristales de cada clase que recoja, luego puede acomodar el tiempo a su gusto. «La característica de control de tiempo proporciona a los usuarios una experiencia de juego completamente nueva, y esto es lo que más me enorgullece», afirma Yamaji. «Los controles habituales que uno encuentra en una grabadora de vídeo (por ejemplo, rebobinar, pausa, avance rápido) se hallan en todo momento a disposición de los usuarios durante el juego. Esto da lugar a una mecánica de juego completamente nueva, que jamás se le había ocurrido utilizar a nadie, y que ahora resulta posible gracias a las capacidades de hardware de Xbox», concluyó Yamaji.

Así, por ejemplo, en un momento dado llegas a una gruta en la que quieres penetrar, pero unos monstruos impiden tu entrada en ella. Si has recogido el número suficiente de cristales adecuados, podrías elegir grabar la acción de una forma temporal para, a continuación, correr por delante de los monstruos para atraer su atención y alejarlos de la entrada de la gruta.

»



Sonríe como si fuera un gato montés. ¡Adora su trabajo!



Recoge las formas coloreadas para acomodar el tiempo a tu gusto.



Cuando avanzas rápido, los gráficos del juego adquieren tonalidad rojiza.

INFORMACIÓN ADICIONAL

NOCHE Y DÍA
***Blinx* transcurre en un mundo que, paradójicamente, se llama B1964. La primera fase del juego se desarrolla al estilo de una antigua ciudad europea, pero determinadas cosas son muy distintas de lo que estamos acostumbrados a ver. «La noche y el día se hallan distorsionados y sometidos a un equilibrio mágico, lo que crea un mundo sobrenatural. A lo mejor, cuando mires una escena puede parecerte que transcurre durante la noche, pero cuando alzas la vista contemplas como el sol está a punto de ponerse, con la luna visible al mismo tiempo», nos contó Yamaji.**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Da la impresión de ser una gran mejora respecto al ya extraordinario *THPS3*, con niveles estilo concentrador, juegos de regalo y una gran diversidad de ingredientes

THE THING
DESARROLLADOR: COMP. ARTWORKS
EDITOR: VIVENDI
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Basado en la película, guarda un cierto parecido con *Resident Evil* ya que tendrás que vigilar a tu equipo para que no se vuelva loco y te mate. Va a generar una gran tensión.

MINORITY REPORT
DESARROLLADOR: TREYARCH
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Se trata del juego basado en la nueva película de Spielberg en la que aparece como protagonista Tom Cruise. Su desarrollo lo lleva a cabo el mismo equipo que ha realizado *Spider-Man: The Movie.*

STARSKY AND HUTCH
DESARROLLADOR Y EDITOR: EMPIRE INTERACTIVE
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
La recordada serie televisiva de policías de los años 70, aparece ahora en Xbox, sin que falte el auténtico coche rojo Gran Torino. Huggy Bear está obligado a hacer su aparición por alguna parte.

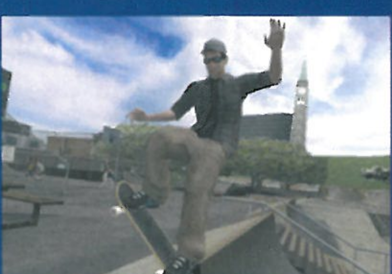
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
DESARROLLADOR: 2015 EDITOR: EA
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
A principios de este año, los usuarios de PC enloquecieron con este *shooter*, de modo que estamos ansiosos por probarlo en Xbox. La secuencia del trepidante desembarco en la playa es sensacional.

ANTZ EXTREME RACING
DESARROLLADOR: DREAMWORKS
EDITOR: EMPIRE INTERACTIVE
LANZAMIENTO: AGOSTO 2002
Un juego de carreras que parece salido del mismo molde que *Mario Kart*, con la actuación de los mismos personajes de la película *CGI* de hace unos cuantos años.

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON
DESARROLLADOR: UNIVERSAL
EDITOR: VIVENDI
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Miles de traseros a los que dar patadas y casi tantas formas distintas de hacerlo. Un juego de lucha que va por libre y en el que figura como protagonista el ya fallecido artista de las artes marciales.



Una imagen de *Minority Report.*



Tony Hawk vuelve con fuerza.

DETALLES SIN PRECISAR

IMÁGENES EXCLUSIVAS

NO SE CONOCE gran cosa acerca de los enemigos con los que tendrá que enfrentarse Blinx, pero de lo que sí estamos seguros es que rebosarán magia.




Un saltamontes espacial con un aspecto repugnante.




Un pulpo volador propulsado por su bolsa hinchada.




Los entusiastas de NiGHTS reconocerán este estilo.



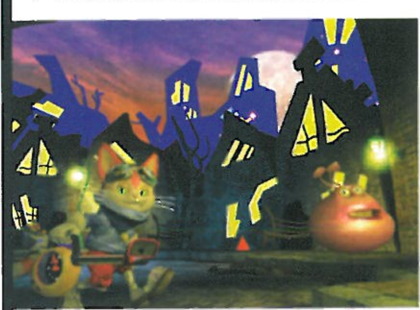

Este tipo gordinflón tiene un reloj en su palo...



Lánzales porquerías a los monstruos.



El rostro de Blinx está muy animado.



Fíjate en este estilo de fondo tan revuelto.



Los controles VCR controlan el tiempo.

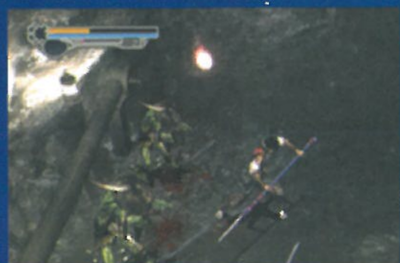


BANDIDOS DEL TIEMPO Las criaturas mágicas que hemos visto hasta ahora no serán las únicas que tendrán que tener en cuenta a Blinx. «Hay muchos personajes enemigos, y también aparece un misterioso grupo de bandidos», nos explicó Yamaji. En los próximos meses os contaremos más acerca de esta pandilla de enemigos.





¡Pero si es *Yager*! Vuela, bonito...



Omnimusha 2 tiene bastones puntiagudos.

TOXIC GRIND

DESARROLLADOR: THQ **EDITOR:** THQ **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002

Se trata de un juego BMX con una trama que nos retrotrae a la memoria recuerdos dolorosos de *Dark Summit*. Pero la premisa resulta decente: Una carrera contra el tiempo, gracias a un veneno mortal que penetra en tus venas.

RED FACTION 2

DESARROLLADOR: VOLITION **EDITOR:** THQ **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002

La aspiración a la fama de *Red Faction* se basa en la tecnología Geomond, que permite a los jugadores perforar agujeros en las paredes. Esto será posible hacerlo en este *shooter*.

YAGER

DESARROLLADOR: YAGER DEVELOPMENT **EDITOR:** THQ **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2002

¿Te gusta ir muy armado en un juego aeronáutico en el que te puedes desplazar de una forma completamente libre? Pues este es para ti. El nivel de detalle de estas naves titánicas resulta terrorífico.

SERIOUS SAM

DESARROLLADOR: CROTEAM **EDITOR:** TAKE 2 **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2002

¿Recuerdas la biblioteca que aparecía en *Halo*? En *Serious Sam* los momentos más silenciosos son un poco así. Se trata de un *shooter* en primera persona caracterizado por la actividad frenética, con muchos monstruos.

ONIMUSHA 2

DESARROLLADOR Y EDITOR: CAPCOM **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2002

No puede decirse precisamente que *Genma Onimusha* fuera un gran juego, pero confía en que Capcom sabrá aprovechar al máximo las posibilidades de Xbox cuando saquen la continuación de esta aventura.

FUTURAMA

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS **EDITOR:** SCI **LANZAMIENTO:** FEBRERO 2003

Tenemos la esperanza de que este juego sabrá sacarle más partido de la licencia que lo que lo hacen los juegos habituales de los *Simpsons*. Desarrollado por el mismo equipo que ha desarrollado *RalliSport Challenge* y *Battlefield: 1942*, hay que otorgarle un voto de confianza.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

DESARROLLADOR: BETHESDA SOFT. **EDITOR:** UBI SOFT **LANZAMIENTO:** JUNIO 2002

Marca el recuadro donde dice «RPG en primera persona muy profundo». Lee más información acerca de este juego en el avance que incluimos en este mismo número.





↑ A pesar de ser un gato, Blinx puede nadar.

EL PADRE DE BLINX

NAOTO OSHIMA, el hombre creador de Blinx, fue el responsable en 1990 del diseño de *Sonic the Hedgehog*, de Sega, junto con el director del equipo Sonic, Yuji Naka. También ha diseñado personajes maravillosos, como es el caso de NiGHTS (juego de culto, continuación de *Sonic*, en forma de criatura de sueño voladora, de color púrpura) y de los Burning Rangers (un grupo de bomberos del futuro, divinos, del juego de Saturn que llevaba el mismo nombre).

Por encima de todo ha dirigido juegos entre los que se incluyen *Sonic CD* (un proyecto favorito de Oshima que, a semejanza de *Blinx*, ofrecía una línea de juego que suponía viajar a través del tiempo), *NiGHTS: Into Dreams*, *Christmas NiGHTS* y *Burning Rangers*. Ha supervisado las excelentes secuencias cinemáticas del juego *Sonic Adventure*, de Dreamcast. En 1999, Oshima abandonó Sonic Team para crear Artoon.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DOS BLINX Aunque lo más probable es que *Blinx* sea un juego de un solo jugador. «En caso de que hubieran varios Time Sweepers que controlaran el tiempo todos a la vez, ¡lo más probable es que se produjera una paradoja horaria!», nos explicó el productor Katsunori Yamaji.

MAPEADO DE SALTOS Blinx es un gato y vagabundeando po ahí. Puede saltar a gran altura y también desde sitios elevados cayendo sobre sus cuatro patas. Seguro que muchísimas plataformas tratarán de experimentar al máximo estas habilidades.

Con 40 niveles, nos podíamos plantear una gran aventura

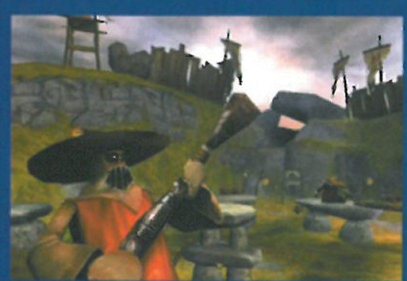
Después, uno podía rebobinar lo que había acabado de hacer, retrocediendo en el tiempo y rehacer de nuevo la acción, pero esta vez con la versión original de uno mismo, atrayendo la atención de los monstruos y apartándolos de la entrada de la gruta en beneficio propio. Esto significa jugar de una forma cooperativa con uno mismo. Otros controles de tiempo te permitirán agilizar o ralentizar la acción, para así poder eludir a los enemigos, y rebobinar el nivel siempre que quieras. Naturalmente, todo este revoltijo de tiempo, y este cambio entre el pasado, el presente y el futuro, tan sólo es posible gracias al disco duro de Xbox. Además, el TS-1000, de Blinx, también funciona a modo de arma, ya que puede aspirar y almacenar piezas del escenario y basura de todos los niveles, para luego lanzarlas contra los enemigos. Una función verdaderamente muy útil.

Habrá la posibilidad de obtener actualizaciones del gestor del tiempo, con máquinas mucho más potentes, capaces de almacenar más y mayores piezas de desperdicio, e incluso de mover escenarios para revelar secciones extra de niveles. Con alrededor de 40 niveles planificados, las posibilidades de realizar una gran aventura son enormes. Pero tal como dice el productor Yamaji, «todavía hay muchos secretos que no han sido desvelados».

Lo que hemos visto hasta ahora ya denota el tipo de personaje y la inventiva original mostrada en juegos anteriores por los miembros del equipo Artoon, y eso que no hemos hecho otra cosa que atisbar el caparazón de *Blinx: The Time Sweeper*. Sé paciente que te vamos a ofrecer una cobertura exclusiva en un futuro no muy lejano. ¡Siempre y cuando no hayas recolectado el número suficiente de cristales con tu TS-1000 y seas capaz de avanzar en el tiempo!



↑ Impresionante aspecto de *Unreal*.



↑ En *Rayman 3* aparecen alabarderos.

TERMINATOR: DAWN OF FATE

DESARROLLADOR: PARADIGM ENTERTAINMENT **EDITOR:** INFOGRAMES **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2002

Basado en las populares películas, este juego trata de la batalla épica entre Skynet y la humanidad. Sin duda va a estar sumamente impregnado de elementos destructivos...

MISSION: IMPOSIBLE

DESARROLLADOR Y EDITOR: INFOGRAMES **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002

El nauseabundo *M:I* para N64 debería quedar totalmente neutralizado gracias a esta mezcla de espionaje y trucos divertidos.

FURIOUS KARTING

DESARROLLADOR Y EDITOR: INFOGRAMES **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002

La ira conduce al odio ... O quizá a ti te conduzca hacia la práctica del *karting*. La conducción ajustada de los *karts* resulta sumamente adecuada para los juegos, de modo que anhelamos poder echarle un vistazo.

UNREAL 2

DESARROLLADOR: EPIC GAMES **EDITOR:** INFOGRAMES **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2002

Como muy bien sabes, no todo es modo multijugador en el mundo de los *shooters* en primera persona. *Unreal 2* es un intento monojugador que transcurre en unos entornos increíblemente suntuosos.

RAYMAN 3

DESARROLLADOR Y EDITOR: UBI SOFT **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002

La estrella sin miembros de las plataformas retorna tras dos juegos que han tenido mucho éxito. Se supone que en esta ocasión los panoramas tridimensionales estarán a la orden del día.

UNREAL CHAMPIONSHIP

DESARROLLADOR: DIGITAL EXTREMES **EDITOR:** INFOGRAMES **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002

Posiblemente, el juego esperado con más impaciencia por todos los integrantes de la redacción. El que podría hacernos olvidar a *Halo* como primera opción de juego durante el mediodía.

CHARLIE'S ANGELS

DESARROLLADOR Y EDITOR: UBI SOFT **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2002

Unas piernas hermosas y muchas peleas que deberían hacer las delicias de los entusiastas de estas chicas que luchan contra la delincuencia. Todavía no disponemos de información sólida acerca de este juego.

PANZER DRAGOON

¡Ensilla de nuevo, vaquero del espacio!



Tiene un aspecto oscuro, melancólico y magnífico.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SMILEBIT**
EDITOR: **SEGA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

UNA ACTUALIZACIÓN del clásico cuento del chico que se enfrenta con el dragón del Team Andromeda, que ha sido la estrella de las listas más apreciadas desde su primer episodio. *Panzer Dragoon Saga* se convirtió en una rareza muy buscada y muy apreciada en la Sega Saturn.

Los detalles del próximo juego *Panzer* se limitan prácticamente a los rumores que circulan por la Red, pero sí existe una información concreta disponible. Se basará en la acción *shoot-'em-up* presente en los dos primeros juegos y no en el estilo RPG del tercero, y sí, será uno de esos juegos que se denominan como de «sobre railes».

Cabe esperar la aparición de animales atemorizadores, escenarios espectaculares, batallas épicas repletas de acción gloriosa, una excelente banda sonora orquestal y un derroche de emoción mientras evolucionas constantemente en compañía de tu compañero. Todas estas cosas vienen de forma estándar en *Panzer*, pero se espera que en la versión Xbox, que viene de la mano de Smilebit, creadores de *JSRF*, queden ampliadas con niveles completamente nuevos para regocijo tanto de los jugadores novatos como de los entusiastas veteranos.



Los certeros misiles de tu dragón en acción.

HOUSE OF THE DEAD 3



Estos zombies aparecen por todos lados

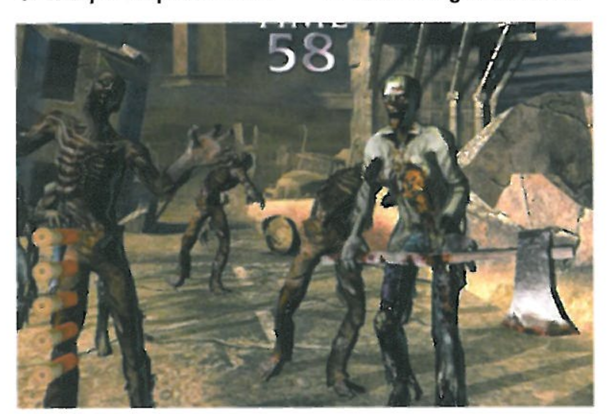


¿De qué escapa corriendo?



¡Y...M...uunghh...C...rar...A!





Seguro que no esperará a que le den instrucciones...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **WOW ENTERTAINMENT**
EDITOR: **SEGA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

UN DISPARO a la cabeza sigue siendo el método más rápido, limpio y satisfactorio de desembarazarte de un maldito autómata que intenta quitarte la vida. Esto es tan evidente que nunca va a cambiar. De forma semejante, estaríamos todos locos si esperáramos que *HOTD3* cambiara su fórmula ganadora de carnicería intensa generada con nuestra certera ayuda. Por eso, provocarás agujeros en las hordas de seres vivientes que se mueven de un lado a otro, como si fueran pensionistas del demonio, ante tu campo de visión, mientras tan sólo haces una pausa de vez en cuando para rescatar algo a cambio de *power ups*, puntos extras, etc.

Mientras los juegos previos se basaban totalmente en las pistolas (aparte de la versión Dreamcast, en la que aparecía una ametralladora), *HOTD3* te proporcionará un rifle adicional para transformar la acción en una fina niebla roja de dientes y cerebros. También habrá muchísimas más rutas alternativas y múltiples finales para eludir esta sensación de juego sobre raíles. Y, sin duda, el perenne villano mágico de *HODT* respaldará esta cabeza casi invencible durante la acción.



Maravillas así te esperan en *Need for Speed*.



Black & White también llegará a Xbox.

ENTER THE MATRIX

DESARROLLADOR: SHINY EDITOR: INFOGRAMES LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

Exceptuando un pequeño problema del propio *Matrix*, a finales de este año estaremos jugando con el juego de la secuela de la película. Te espera una época de muchas balas.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

DESARROLLADOR: EA SEATTLE EDITOR: EA LANZAMIENTO: SEPTIEMPRE 2002

Juego de carreras tipo *arcade* con policías vejatorios empeñados en impedir la diversión. *Bournout* ha situado muy alto el listón para este tipo de juego: ¿Sabrá responder adecuadamente EA?

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

DESARROLLADOR: BOHEMIA INT. EDITOR: CODEMASTERS LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002

Este juego no sólo actualiza el extraordinario *shoot'-em-up* militar original, sino que también incluye como estándar el *pack* con la misión para PC llamado *OF: Resistance*.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

DESARROLLADOR: CIRCUS FREAK EDITOR: INFOGRAMES LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

Por fin pudimos efectuar un visionado previo de este sugestivo título del superhéroe disponible en exclusiva para Xbox. Toda la ciudad de Metrópolis estará a tus pies para pasártelo en grande.

BATMAN: DARK TOMORROW

DESARROLLADOR Y EDITOR: KEMCO LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002

Tomando su estilo más de los cómics que de las películas, *shows* televisivos o dibujos animados, éste podría ser un señor y mundo Bat más oscuro que el de *Batman: Vengeance*.

DINO CRISIS 3

DESARROLLADOR Y EDITOR: CAPCOM LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002

Una exclusiva Xbox y, cosa que resulta muy intrigante, ofrece un determinado modo multijugador que convertirá la matanza de lagartos en algo más sociable.

BLACK & WHITE NEXT GENERATION

DESARROLLADOR: LIONHEAD EDITOR: EA LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

Sujeto a una gran propaganda y tras sufrir un gran retraso para PC, *B&W* dividió de forma increíble las opiniones de los jugadores. La versión Xbox ha sido reelaborada y puede que convenza a más de uno que lo odia.





↑ Los detalles faciales resultan sorprendentes y, afortunadamente, casi tan exclusivos como tú.

PROJECT EGO

¿El mundo no resulta suficiente? Éste puede que sí

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BIG BLUE BOX**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2003**

LOS BUENOS RPG crean mundos absorbentes, que tienen en vilo a los jugadores durante semanas enteras, y les devuelven al mundo real suavizados con una película pegajosa de satisfacción debida al juego. Se acepta como si fuera el evangelio que el personaje que uno adopta es al que se le escoge libremente (un renegado, un ladrón, un príncipe), y el jugador tan sólo mueve los hilos del personaje y queda a la espera de la siguiente escena emocionante.

Pero imagina un juego en el que el personaje es un individuo como tu. Esto es lo que te intenta aportar *Project Ego*. Dentro de un mundo dotado con una gran riqueza de detalles, te ofrece un ámbito de juego increíble, tanto en términos de las acciones del personaje como de su aspecto. Tu aspecto no es algo que elijas rebuscando por entre los menús al empezar el juego. Se trata de una reflexión genuina de tu forma de jugar. Así, si inviertes tiempo trabajando duro en labores físicas, desarrollarás un cuerpo rebosante de músculos. Y a la inversa: Si te pasas el día haraganeando en el bar, hará que consigas muchos amigos, pero tu aspecto será el de un tipo gordinflón. Elige llevar una vestimenta que se adecue a la perfección con las marcas que las batallas han dejado en tu cuerpo -añade un tatuaje, si te gusta- pero elige algo que no te haga perder la dignidad a medida que envejezcas. En esencia, tu cuerpo se convertirá en tu diario personal, y la experiencia es algo más que unas estadísticas que se recogen después de cada batalla. No existe el bien ni el mal, y a ti te toca decidir qué nivel gris de moralidad adoptas, situado entre el blanco y el negro extremos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

GRANDE Y AZUL
Project Ego **es el primer título producido por Big Blue Box. Sus fundadores, Dene y Simon Carter, trabajaron en renombrados títulos de PC, como *Dungeon Keeper* y *Magic Carpet*. Big Blue Box es una compañía que gira alrededor de Lionhead, la empresa que ha llevado *Black & Blue* a Xbox. Esto significa que a pesar de ser un desarrollador que acaba de nacer, Big Blue Box puede confiar en Lionhead con vistas a obtener soporte para desarrollar y probar juegos.**

LUZ FANTÁSTICA
Otro factor que afecta al aspecto de tu personaje es la cantidad de sol que absorbe a lo largo de sus viajes. Si uno se dedica preferentemente a actividades nocturnas esto dará como resultado un aspecto macilento y de poca salud, mientras que el andar bajo los rayos solares produce un bronceado sumamente saludable. También se podrá saber la hora gracias a un reloj de sol.



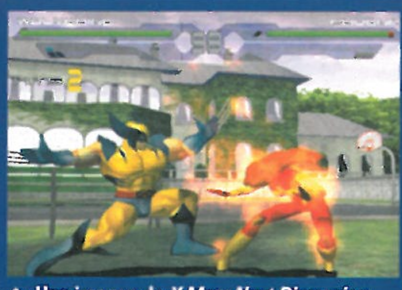
↑ Un día soleado y una protección pesada.



↑ ¡Sincronizad vuestros relojes de sol!



↑ La cámara nos ofrece perspectivas muy variadas.



↑ Una imagen de *X-Men: Next Dimension.*



↑ Acrobacias en bicicleta de *Mat Hoffman.*

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
DESARROLLADOR: ID/RASTER **EDITOR:** ACTIVISION **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2002
Durante las Navidades pasadas constituyó un gran éxito en PC. Esperamos que sea lo mismo cuando haga su aparición en Xbox.

TUROK EVOLUTION
DESARROLLADOR: ACCLAIM AUSTIN **EDITOR:** ACCLAIM **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002
Se trata de traspasar este *shooter* de caza de dinosaurios a un territorio nuevo. Hemos jugado bastante con él y para cuando aparezca el producto final será un perfecto Parque Jurásico.

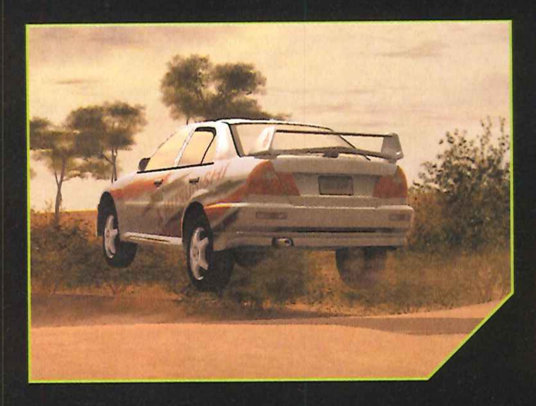
QUAKE IV
DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE/ID **EDITOR:** ACTIVISION **LANZAMIENTO:** MARZO 2003
El retorno de este juego, que supuso el establecimiento del juego *on line* para PC, asegura una incesante y rápida sucesión de desafíos a muerte. ¿Será igual en el caso de Xbox? ¿Le llegará a la suela del zapato de *Halo*? Se esperan grandes cosas de él.

VEXX
DESARROLLADOR: ACCLAIM AUSTIN **EDITOR:** ACCLAIM **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002
Un producto de plataforma salido del mismo molde que *Banjo-Kazooie* y que *Jak and Dexter*. Seguro que tendrá una excelente bienvenida en Xbox.

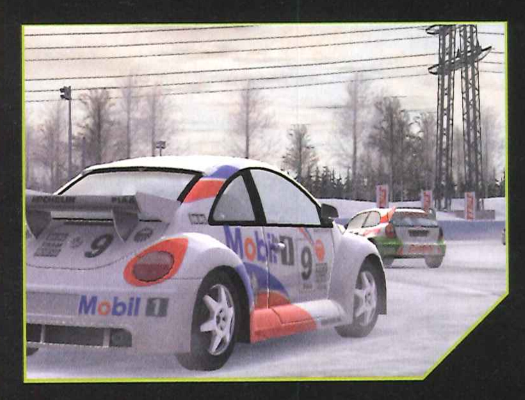
DOOM III
DESARROLLADOR: ID **EDITOR:** ACTIVISION **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2002
Marca el retorno de ID tanto a las series que le hicieron famosa como a los juegos monojugador. *Doom III* será un juego tan frenético y violento como lo permiten las leyes.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
DESARROLLADOR y editOR: ACTIVISION **LANZAMIENTO:** AGOSTO 2002
Vuelve la mejor serie de juegos BMX, basada en un viaje por carretera que hicieron el año pasado Activision y los amantes del BMX. Espera más trucos sobre las planicies y profesionales alocados.

X-MEN: NEXT DIMENSION
DESARROLLADOR: PARADOX DEV. **EDITOR:** ACTIVISION **LANZAMIENTO:** AGOSTO 2002
Enfrentar a los X-Men entre sí en una pelea 3D, utilizando el estilo *Soul Calibur* dotado con movimiento de ocho vías, debería ser suficiente para disponer de un combate innovador.















CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.





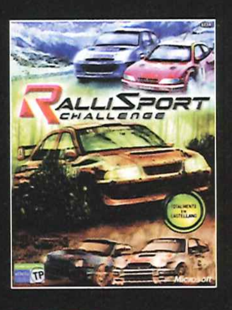


SÓLO EN XBOX

Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





BRUTE FORCE

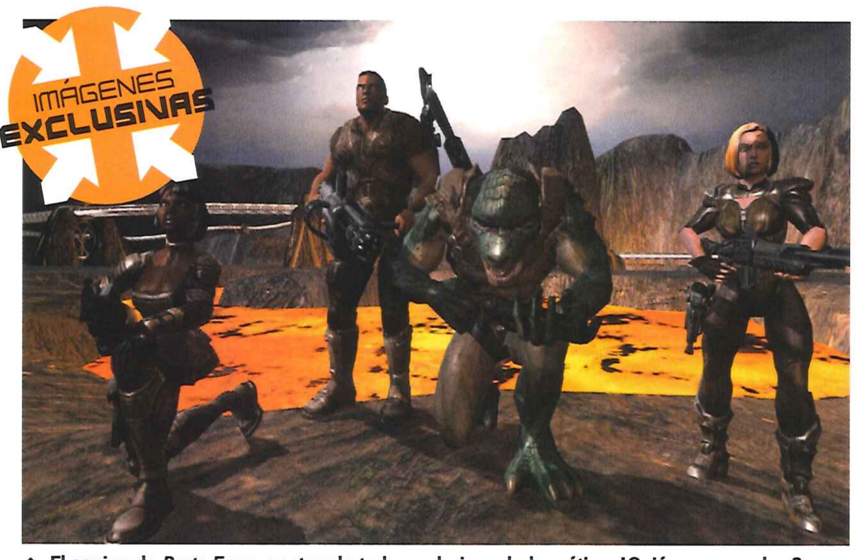
El shooter que se aproxima a los retoques finales

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

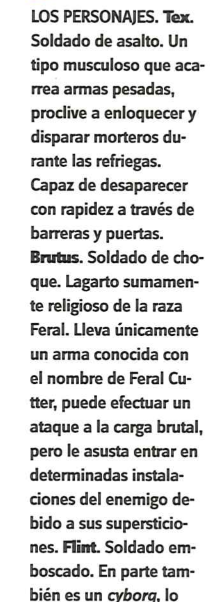
LA COSA VA MÁS o menos así: Encabezas un escuadrón de especialistas de combate e intentas neutralizar una amenaza alienígena que abarca todo el sistema solar. De ahí el título de *Brute Force* (fuerza bruta). Como jefe de un cuarteto de elite, se te envía a las misiones más duras de la Confederación y eres el responsable de elegir el equipo adecuado para cada situación. También eres responsable de otros tres soldados de choque dotados con material sofisticado, cada uno de ellos con habilidades especiales, así como con cosas que les gustan o les disgustan. Por ejemplo, existe el obligado experto en vigilancia secreta, una mujer humana cuyo nombre es Hawk, una exploradora que se mueve de forma silenciosa sin dejar huellas. Siempre y cuando permanezca fuera de la línea de visión directa del enemigo, es realmente invisible y puede matar silenciosamente con la ayuda de un puñal (véase «Habilidades de los Personajes», a la derecha, para conocer el curriculum vitae de los otros tres miembros del equipo).

Puedas delegar tareas y dar órdenes a tus tropas, y luego pasar de un personaje a otro con sólo tocar el *pad*. Por ejemplo: Da la orden a Flint, el emboscado, para que mantenga la distancia y Hawk puede hacer uso de su habilidad de adivinar a gran distancia para dar cobertura al equipo mientras éste destroza una instalación.

Desgraciadamente, no soporta el juego *on line* ni el sistema link, pero ofrece una opción multijugador excelente, totalmente transparente. Otros tres jugadores pueden hacer uso de un mando en cualquier momento del juego, pulsar el botón inicio, y la pantalla se divide adecuadamente para que puedan entrar. También pueden salirse del juego sin molestar a nadie. La gente insiste en que este juego se situará a la misma altura que *Halo*. ¿Será verdad?.



El equipo de *Brute Force* mostrando toda su gloria melodramática. ¿Quién vas a ser hoy?

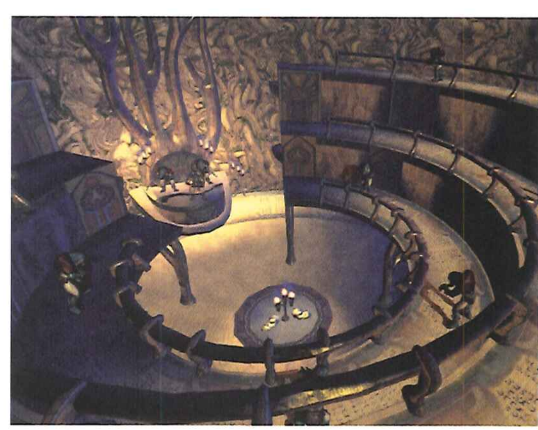


HABILIDADES DE LOS PERSONAJES. Tex. Soldado de asalto. Un tipo musculoso que acarrea armas pesadas, proclive a enloquecer y disparar morteros durante las refriegas. Capaz de desaparecer con rapidez a través de barreras y puertas. **Brutus.** Soldado de choque. Lagarto sumamente religioso de la raza Feral. Lleva únicamente un arma conocida con el nombre de Feral Cutter, puede efectuar un ataque a la carga brutal, pero le asusta entrar en determinadas instalaciones del enemigo debido a sus supersticiones. **Flint.** Soldado emboscado. En parte también es un *cyborg*, lo que le permite viajar a través de áreas repletas de humo tóxico o con poco oxígeno.

PLANETAS DE LOS HUÉSPEDES Caspian dispone de un entorno natural parecido al terrestre. En cambio, el hogar de Brutus, llamado Ferix, dispone de árboles altos y follaje muy denso. También existen regiones estándares frías y calientes, tales como el planeta volcánico Singe y el mundo acuático llamado Estuary. También te verás obligado a atravesar el misterioso mundo de Shadoon y The Wastes, un campo desolado de asteroides situado en la capa externa del sistema solar conocido.



Si estás en peligro, llama al equipo.


¿Cómo piensas llegar hasta el centro?


Cúbrete y dispondrás de ventaja táctica.

XIII
DESARROLLADOR Y EDITOR: UBI SOFT **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002
Basado en un cómic belga, se trata de un *shooter* todavía en fase de creación y va madurando perfectamente. Su aspecto diferente y su modo de juego *on line* recomiendan que le sigamos de cerca.

THIEF 3
DESARROLLADOR: ION STORM **EDITOR:** EIDOS **LANZAMIENTO:** MARZO 2003
Casi legendario entre los jugadores de PC, este juego medieval en primera persona basado en el sigilo resulta lo suficientemente furtivo como para arrastrarse por detrás de *Solid Snake* y morderle el trasero.

DEATHROW
DESARROLLADOR: SOUTHEND INTERACTIVE **EDITOR:** UBI SOFT **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002
Este deporte futuro implica violencia y *frisbees*, con lo cual satisface dos necesidades humanas principales. El mes pasado le echamos un primer vistazo, y avanza a la perfección.

HITMAN 2
DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE **EDITOR:** EIDOS **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2002
Un asesino profesional implacable -en este caso, tú- se ve obligado a entrar de nuevo en acción con más de 20 misiones de asesinatos por todo el mundo.

TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS / T&J PRODS. **EDITOR:** SEGA **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002
El juego más conscientemente «súper» de Sega desde *JSRF* recompensa a Mega Drive con una tercera aventura cómica. ¿El juego más extremista del año? Desde luego.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE **EDITOR:** LUCASARTS **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002
La presencia de la palabra tumba indica que pronto Indy estará dando sopas con onda a Lara en el terreno de los juegos, así como en el de las películas. De los creadores de la aventura *Buffy*.

TIMESPLITTERS 2
DESARROLLADOR: DESIGN **EDITOR:** EIDOS **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2002
Esta secuela de uno de los dos juegos de lanzamiento decentes de la PS2 está destinado a proporcionar muchos desafíos a muerte basados en temas históricos, así como un modo monojugador potenciado al máximo.


Dos de los personajes de *TimeSplitters 2*.


Una imágen de *Toejam & Earl III*.

LOS MEJORES PRECIOS PARA TUS LOGOS Y MELODIAS POR SMS AL: 7888

Si quieres un logo, envía el mensaje **LOGI NOKIA** y la referencia del logo escogido por **SMS al 7888.**
Si quieres una melodia, envía el mensaje **TOP NOKIA** y la referencia de la melodia escogida por **SMS al 7888.**
En breve, recibirás tu logo o tu melodia y por sólo **0.90€**

POR TELEFONO al: 906 292 376

MELODIAS

ULTIMAS NOVEDADES

41180	Atrévete
41184	Sin miedo a nada
40972	Ellas
42051	Te necesito
32286	One day in your life
41185	Vuelve el amor
39688	Torero
42050	Sigo intentando
41181	Europe's living a celebration
38768	Nadie como tu
42420	Alguna vez
42048	Everything
38763	Qué Barbaridad
30557	Perdono
38766	Vas a volverme loca
34721	We are all made of stars
42421	Dijo si Coyote
32253	A new day has come
12025	Moi... Lolita
42422	Esta vez no caeré
42049	No mas lagrimas
38737	Forever not yours
41183	Por qué
24133	Caught in the middle
19862	I believe

EL BEST OF

11060	Rocky
23252	Mi musica es tu voz
25012	Fiesta Pagana
10055	Magnum
25051	Dile que la quiero
11047	Pretty woman
11045	Pulp Fiction
11046	Belsunce Breakdown
08076	Top gun
10432	Family affair
08102	Baila
11017	Indiana Jones
12025	Lolita
14200	Azul
23046	Daddy DJ
15040	Simpsons
15409	Because I got high
25018	Y yo sigo aqui
20012	The Next Episode
20062	Snoop Dogg
10836	Somos levandad
25049	No rompas mi corazon
10056	Starsky & Hutch
10088	Mission Impossible
11015	The Godfather

TOP RADIO

30460	Ain't it funny (remix)
24129	Always on time
25000	El alma al aire
21750	Somethin' stupid
23022	Better off alone
09794	Ay corazon
29713	Hands clean
21894	How you remind me
40705	It's alright it's ok
20011	Stan
25175	La lista de la compra
31537	Like a prayer
38701	Live for love united
21749	Murder on the dancefloor
32286	One day in your life
25176	Stillness of heart
22844	What's luv?
38517	When you think about me
14497	King George
37002	I Will Survive
18810	Samb adagio
25044	Yo quiero bailar
23254	Y cuanto mas acelero
18847	Paid my dues
25173	No se que me das

TOP CINE

29310	Adam's family
11075	Arizona dream
11057	Bagdad Café
11082	Bodyguard
11160	Fame
11058	Living in America - Rocky
13800	Mars attacks
20004	Men In Black
12645	Midnight Express
31093	Naranja Mecanica
29323	Pink panther
11373	Psychose
11045	Pulp Fiction
11184	Pure shores
31642	Robin Wood prince of the thieves
13557	Satellite (Tomb Raider)
11362	Scream
11374	Shining
31645	Stayin' alive
10078	Zorro
10029	Hitchcock
11041	Star Wars
11095	Ghostbusters
11136	Trainspotting
10001	Batman

LOGOS

BIG LOGOS













42600	42599	42572	42441	42440	42439	42435	43432
42278	42281	42109	42083	41517	41516	41511	41409
41272	41014	41004	41003	40964	40165	30301	21675
21677	29004	20378	19898	21672	23860	23475	21703
21680	21669	22594	29021	22557	30350	21679	50057

LOGOS

19977	09382	10227	17359
18724	19963	19968	19971
19975	19979	20080	20242
20245	20246	20252	21663
22702	22719	22776	23794
23830	29094	29189	30118
30123	30873	30878	31439
34526	39197	40961	42084
51001	51006	51026	51036
51054	51101	51104	51773
59043	59085	61001	70014
71025	71028	71058	50012
10946	50059	42655	42666

VEN A LIGAR Y A CONOCER TU MEDIA NARANJA CON LA CHAT POR SMS

Para chatear, solo tienes que enviar el mensaje HABLA y el alias de la persona.
Por ejemplo si quieres chatear con Geno, envía el mensaje HABLA GENO y tu mensaje por SMS al 7123.

Geno, 25 años, DJ de House Music, busca otras personas para montar conciertos en Madrid.
Si quieres música, enviame el mensaje CHAT GENO al 7123 por SMS.

Vicky, 23 años, Barcelona, busca amigos para tomar copas y salir por la noche. Si os gusta la marcha, enviarme al 7123 por SMS el mensaje CHAT VICKY.

Sofía, 26 años, soltera, busca relaciones amistosas con gente de Palma y de la Isla. Si me quieres conocer solo tienes que enviarme el mensaje CHAT SOFIA al 7123 por SMS.

Leticia, de 19 años, Girona, busca chicos entre 20 y 30 años, para salir los fines de semana, ir al cine. Busco gente divertida y abierta. Si vives en Barcelona, enviame el mensaje CHAT MARTI por SMS al 7123.

¡ Hi babies ! Soy Lourdes, tengo 32 años y vivo en Granada. Me encanta salir por la noche y escuchar la música negra, pero lo que mas me gusta es hablar con la gente. Si quieres charlar y conocerme sólo tienes que enviarme el mensaje CHAT LOURD al 7123 por SMS.

Hola Chateros ! Soy Adriana, tengo 20 años y vivo en Leon. Me gustaría chatear con chicos y chicas de toda España. Así que enciende tu móvil y enviame el mensaje CHAT ADRIANA por SMS al 7123.

Hello, soy TAMARA, soy una Capricornio de 21 años y vivo en Barcelona. Si a ti tambien te gusta la astrología, enviame el mensaje CHAT TAMA por SMS al 7123.

¡ Hola a todos ! Soy Viviana, tengo 30 años y soy de Almeria. Me encanta el Tuning y la House Music, si quieres chatear sólo tienes que enviar el mensaje CHAT VIVI al 7123 por SMS.

¿Estás bién con tu cuerpo?

¡Calcula tu peso ideal! Envía un SMS al 7123 con la clave KILO seguido de tu peso en kilos un espacio y luego tu altura en centimetros

(por ejemplo KILO 55 160)

0.90€+ IVA / SMS. Válido para todos los móviles y todos los operadores

ASTROPAREJA

Quieres saber si tu signo es compatible con el de tu pareja. Para eso envia el mensaje ASTRO seguido de tu signo y el signo de la otra persona por SMS AL 7123. Por ejemplo, si eres LEO y ella VIRGO, envia el mensaje ASTRO LEO VIRGO por SMS al 7123.

QUIERES SABER EL GRADO DE COMPATIBILIDAD QUE TIENES CON TU PAREJA.

Para eso manda el mensaje UNION seguido de tu nombre y apellido y despues el nombre y apellido de tu compañero.
Por ejemplo:PALOMA ORTEGARUIZ Y EL NOMBRE Y APELLIDOS DE TU COMPAÑERO POR SMS AL 7123.
No dejes espacio entre los apellidos.



Si quieres ganar la NOKIA 8310, envía el mensaje GANA NOKIA por SMS al 7123.



Si quieres ganar la XBOX, envía el mensaje GANA XBOX por SMS al 7123.



Si quieres ganar la PLAYSTATION 2, envía el mensaje GANA PLAY2 por SMS al 7123.





Éste puede que sea el lugar en donde la prisión guarda noticias que no conoces.

DEUS EX II: INVISIBLE WAR

Vuelve este *shooter* RPG futurista

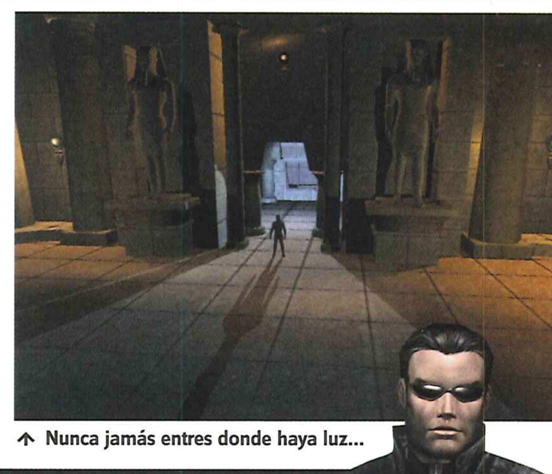
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EIDOS**
EDITOR: **ION STORM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002**

EL *DEUS EX* original obtuvo un premio BAFTA como Juego PC del Año tras entrar en las listas de preferidos hace cuestión de dos años. El premio le fue otorgado por el equilibrio perfecto de los elementos RPG con una trama de juego *shooter* en primera persona genial. Cada fase del juego recompensaba al jugador con experiencias sumamente distintas. Cada decisión que tomaba el jugador tenía repercusiones reales en lo que sucedía en el juego. Su afamado productor, Warren Spector, y su equipo han invertido los dos últimos años en potenciar al máximo este concepto centrándose en proporcionar al jugador más libertad que nunca, mientras al mismo tiempo le sumergían en una oscura conspiración permeabilizada con un argumento ingenioso.

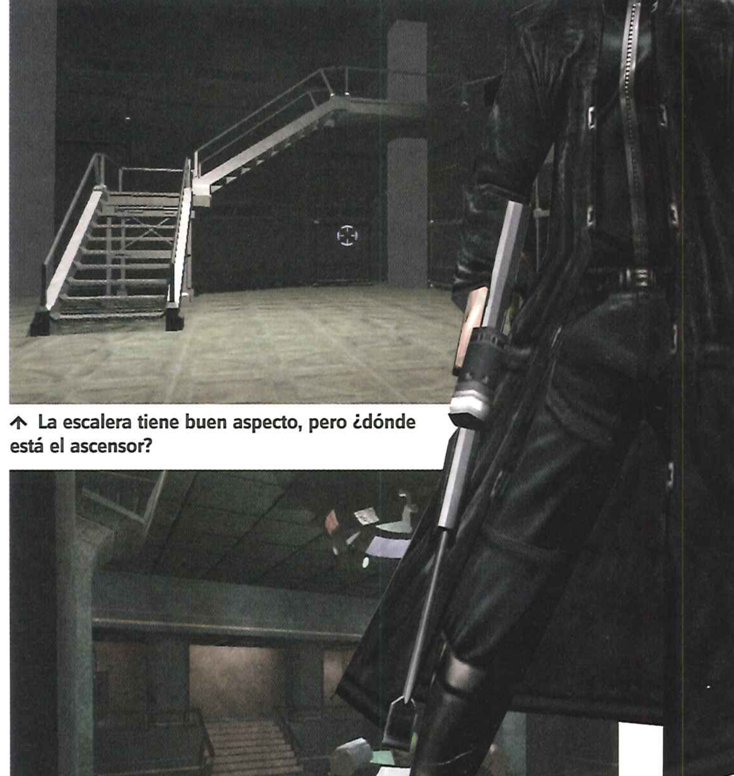
Desde el principio hasta el fin, *Deus Ex* resulta mucho más abierto que otros juegos de este tipo. Los *Final Fantasy*, *Half-Life* y *Metal Gear Solid* resultan muy lineales y están repletos de momentos preparados cuidadosamente. Este título ha sido elaborado de forma que los dos jugadores que intervienen en el juego tengan experiencias completamente distintas. Los jugadores no se verán obligados a enfrentarse con puzzles enrevesados y poco reales. En cambio, vas a encontrar problemas y tienes que apañártelas para resolverlos. Además, a lo largo de la historia, los personajes no jugables reaccionan frente a ti de acuerdo con tus actuaciones anteriores. Si tratas de pasar desapercibido a lo largo de la acción, algunos personajes aplaudirán tu enfoque no violento. Si eliges la senda del mal, las respuestas van a ser muy distintas. Estás avisado...

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS MANDAMASES
Todas las áreas del juego están repletas de toques inteligentes y a medida que aparecen enemigos *Deus Ex II* se halla de nuevo por delante de todo el mundo. Por ejemplo, en el juego aparece un pez mortífero que no ataca si estás sano al 100%, pero si sangras, el pez se lanza en picado sobre la herida y ya puedes darte por muerto.

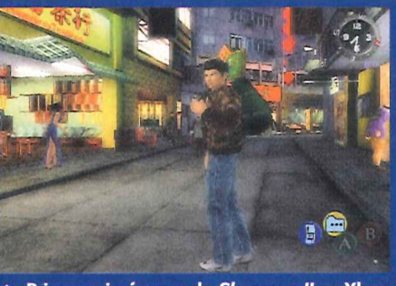


Nunca jamás entres donde haya luz...



La escalera tiene buen aspecto, pero ¿dónde está el ascensor?

Pronto tendrás detalles nuevos.



Primeras imágenes de *Shenmue II* en Xbox.



Una chilena en *Pro Beach Soccer*.

SHENMUE 2
DESARROLLADOR: AM2 EDITOR: SEGA / INFOGRAMES LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
La versión Dreamcast de esta aventura exclusiva todavía goza de la consideración de logro extraordinario. En la secuela, una recreación increíblemente detallada de Hong Kong está a tu disposición para que la explores.

BATTLEFIELD: 1942
DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUS. EDITOR: EA LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Los chicos de *RalliSport* han puesto sus manos tan habilidosas en la segunda guerra mundial. Toma parte en las grandes batallas del conflicto a bordo de un carguero, al estilo de *Operation Flashpoint*.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
DESARROLLADOR: BIOWARE EDITOR: LUCASARTS LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Esperamos con anhelo la aparición de este antiguo RPG de *Star Wars*. Si quieres saber porqué, echa un vistazo a nuestro número 3.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
DESARROLLADOR: BIOWARE EDITOR: INTERPLAY LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Durante las últimas navidades, la edición PS2 provocó el delirio, pero Xbox dispondrá de la mejor versión de este RPG de acción.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
DESARROLLADOR Y EDITOR: MICROSOFT LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Vuela a través de la América de los años 30 y dispara sobre cosas. Uno de los juegos de acción con toques de simulación más prometedores de los próximos meses.

HUNTER: THE RECKONING
DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE SOF. EDITOR: INTERPLAY LANZAMIENTO: JUNIO 2002
Forma equipo con otros tres jugadores para ocuparte de matar en una ciudad infestada de zombies. Unas armas desagradables, como las motosierras, potencian el factor destrucción.

PRO BEACH SOCCER
DESARROLLADOR: PAM DEVELOPMENT EDITOR: WANADOO LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Un deporte en auge que va llegará a finales de año. Teniendo en cuenta las primeras imágenes, la espectacularidad está garantizada.

COLIN MCRAE 3

Carreras de coches sobre pistas de tierra

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
EDITOR: **CODEMASTERS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

↑ El Ford Focus va a tope.

EL TAN ANTICIPADO tercer título de esta asombrosa serie de Colin McRae está a punto de ser comercializado. Codemasters ha empezado el despliegue informativo acerca del único juego con tal pedigrí como para desplazar a *RalliSport Challenge* de su primera posición del podio de las carreras sobre pistas de tierra. «Nos estamos centrando de modo que el jugador se sienta Colin McRae; se trata de obtener la tensión y el ambiente propios del campeonato», nos dijo el productor, Guy Wilday. «Los títulos McRae anteriores se centraban casi exclusivamente en los coches y las pistas. En éste se incide más en la implicación personal, cosa que nadie ha logrado anteriormente en el mundo de los juegos de carreras de coches», explica Guy Wilday. Esto significa que no habrá varios modos distintos de jugar, sino más bien un objetivo centrado en el modo monojugador. «No estamos excesivamente preocupados por los modos de juego, ya que lo que buscamos es una experiencia que resulte muy personal. Al jugador le resulta más importante apasionarse por ganar un campeonato que conducir distintos coches en modos de juego diferentes», concluye Wilday.

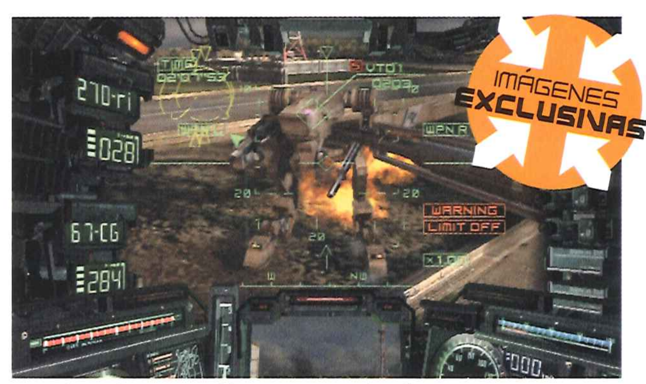

↑ ¡Cuidado con este derrape sobre la nieve!.

STEEL BATTALION

Haz la guerra Mech y no el amor en un tanque vertical


↑ Tanques verticales nocturnos.


↑ Arrasa ciudades en segundos.

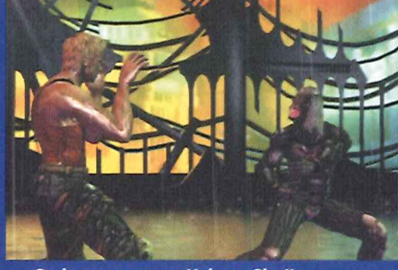


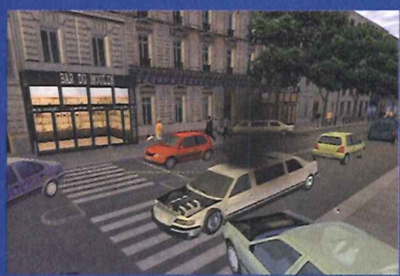
↑ Incluso el HUD nos obliga a rascarnos la cabeza.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
EDITOR: **CAPCOM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

SHINJI MIKAMI, creador de las series Resident Evil y Devil May Cry, ha ideado este título sumamente ambicioso conocido hasta el momento como *Tekki*. Tras haber investigado Xbox, Mikami quiso crear algo innovador cuya existencia tan sólo fuera posible en la consola de Microsoft. El resultado es un juego con unos efectos visuales sin precedentes y un control de 40 botones que con toda seguridad provocará el que tu cabeza se ponga a zumbar. Esta impresionante acción *mech* tiene lugar en el futuro, y se localiza en una isla del Pacífico, donde el gobierno está constituido por una dictadura militar insufrible. Harto del toque de queda, al quedarte sin bebida te montas en un tanque vertical y te diriges a encabezar la rebelión frente a los malditos mandatarios y contra sus órdenes sobre todas las cosas.

En 10 niveles y desde una perspectiva en primera persona, el complejo sistema HUD te obliga a aprender todos los aspectos del movimiento de los tanques verticales. Se pondrá mucho cuidado en equilibrar tu artilugio mecánico en posición vertical, ya que si te caes te será prácticamente imposible recuperar la vertical. Y mientras vayas sufriendo daños provocados por los *mechs*, los tanques, los aviones o los soldados enemigos de a pie, algunas de las funciones de tu tanque vertical se irán degradando hasta dejar de funcionar.


↑ Suda un poco en *Kakuto Chojin*.


↑ *Midtown Madness 3*. Esto ya lo conocías.

KAKUTO CHOJIN
DESARROLLADOR: DREAM PUBLISHING
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Luchas demoledoras, con todos los artificios gráficos definitivos que le dan un toque especial. Una mezcla entre *El Club de la Lucha* y *Wreckless* en un estilo *beat'-em-up* bestial.

KUNG FU CHAOS
DESARROLLADOR: JUST ADD MONSTERS EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Este reparto de bofetadas entre cuatro jugadores, situado en una gran variedad de escenarios satíricos, suena como si fuera una gran carcajada y nos recuerda un poco al clásico *Power Stone*.

MAXIMUM CHASE
DESARROLLADOR: GENKI EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Algunos juegos te permiten conducir. Otros te permiten disparar. Y otros, como éste, te permiten hacer ambas cosas.

QUANTUM REDSHIFT
DESARROLLADOR: CURLY MONSTERS
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
WipeOut es todo un nombre para los tipos que hicieron los dos juegos originales (los mejores) de esta serie futurista que ha marcado un hito en la historia.

MIDTOWN MADNESS 3
DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Hacer carreras por el interior de ciudades bulliciosas resultó muy divertido en las dos versiones de *Midtown Madness* para PC. Ahora los desarrolladores de *RalliSport* están trabajando para proporcionarnos el tercer episodio.

SNEAKERS
DESARROLLADOR: MICROSOFT JAPAN
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: AGOSTO 2002
Este juego de puzzles repleto de roedores formó parte del lanzamiento japonés de Xbox. Avanza cautelosamente por una enorme mansión y captura el territorio para tu banda de ratones. Suena como si fuera para los más pequeños. Y probablemente lo sea.

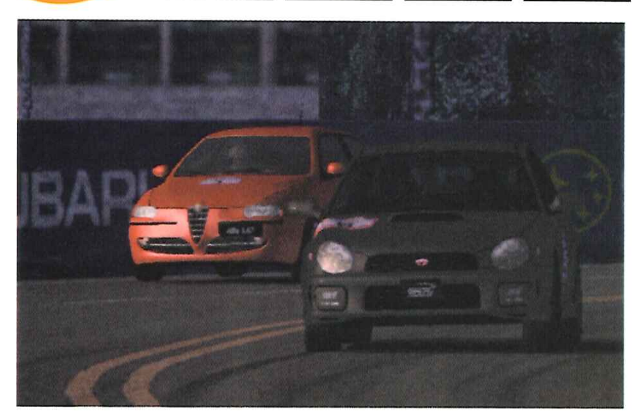
DEAD TO RIGHTS
DESARROLLADOR: NAMCO USA
EDITOR: NAMCO
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Tendrás que pasar a través de niveles armado tan sólo con un enorme arsenal. ¡Síguele la pista!



SEGA GT 2002

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Este simulador *tiene* el toque especial de Sega

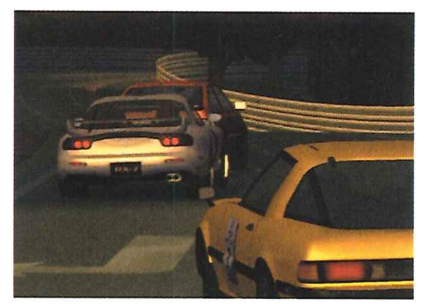


↑ Algunos de los potentes modelos que podremos conducir.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SEGA**
EDITOR: **SEGA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

A PESAR DE que el título original *Sega GT* para Dreamcast no generó demasiado entusiasmo, ésto no ha sido óbice para que Sega volviera de nuevo a la mesa de diseño en busca del simulador de carreras definitivo. Así, *Sega GT* ofrece más de un centenar de coches clásicos y actuales, de alto rendimiento, que a todos nos hubiera gustado poder conducir. Cada uno reproduce con exactitud las especificaciones en cuanto a manejo y a rendimiento de sus homólogos de la vida real.

El juego dispone de cuatro modos. El «Chronicle» permite conducir coches potentes de los años 70 y 80; la opción «Quick Battle» proporciona carreras frente a frente a pantalla partida. La opción «Time Attack» te permite correr tanto como puedas para obtener la vuelta más rápida. Luego está el modo «Original», que resulta mucho más retador. Aquí corres para obtener dinero con el que comprar coches nuevos o para actualizar los existentes, para luego poderlos mostrar en tu garaje virtual.



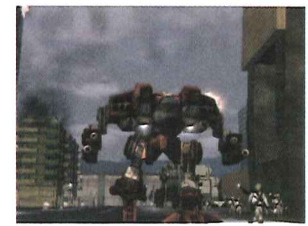
↑ Nada que ver con la física del *Sega Rally* ...

MECHASSAULT

Este potente *shooter* dispone de modo *on line*



↑ ¿Paralizado por un rayo?



↑ ¡Pasa por encima de las tropas!



↑ Los Mech son más duros que los helicópteros especiales

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

MECHASSAULT constituye el primer juego de consola de la popular serie *BattleTech* para PC. Actualmente, este título está destinado a ser el primer juego Xbox *on line* de Microsoft, ofreciendo una gran variedad de servicios para facilitar los enfrentamientos, el juego en equipo y soporte para las órdenes mediante la voz.

Este futurista *shooter* en tercera persona te coloca en lo más alto de la torreta de un enorme BattleMech andante, armado hasta los dientes de titanio de alto impacto. A diferencia de *Steel Battalion*, de Capcom, el énfasis aquí recae sobre la acción *arcade* y no en el tipo de simulación compleja que requiere un controlador con 40 botones, y cuidado, haciendo cada uno una cosa distinta.

La acción sigue una estructura basada en misiones, donde tienes que buscarte la forma de atravesar las líneas enemigas para conseguir varios objetivos. Éstos abarcan desde apoderarte de estructuras enemigas, como puentes y edificios, hasta destrozar por completo todos y cada uno de los puntos rojos que aparezcan en tu pantalla de radar. Y tenemos el gusto de decir que todo ello resulta muy impresionante.

Todos los elementos del mundo del juego pueden ser destruidos (y hay que destruirlos, ya que resulta sumamente divertido). Lanza tu primera andanada de misiles contra un rascacielos y luego contempla como se derrumba la mitad del edificio, que queda totalmente destruido gracias a la segunda andanada.



↑ Así es *Defender* en Xbox.



↑ Acrobacias aéreas en *Freaky Flyers*.

DEFENDER
DESARROLLADOR: 7 STUDIOS
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Al antiguo original que funcionaba con monedas se le recuerda con ternura, y ahora Midway está elaborando una tercera dimensión alrededor de su intenso matamarcianos.

FREAKY FLYERS
DESARROLLADOR Y EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Un juego de carreras que sigue una trama argumental, *Freaky Flyers* es un poco como *Dash Racing* pero con aeroplanos. Los circuitos enlazados prometen muchas rutas diferentes mientras haces carreras.

GRAVITY GAMES:
DESARROLLADOR Y EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Los *Gravity Games* transcurren en América, con el estilo de la acción BMX, las espumeantes cervezas y la música de Limp Bizkit a toda pastilla. Este juego tan sólo ofrece la porción BMX.

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
DESARROLLADOR: 7 STUDIOS
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Conduce al Rey Arturo y a sus compañeros de la Tabla Redonda a la batalla. El plan ambicioso que se esconde detrás de este juego consiste en fusionar la acción antigua con algo de estrategia en tiempo real.

SOUL CALIBUR 2
DESARROLLADOR Y EDITOR: NAMCO
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Uno de los juegos esperados con más anhelo tendrá un aspecto mucho mejor gracias a Xbox. Un combate sangriento tratado con una inteligencia gloriosa, en el que aparecen personajes extraordinarios. Lo queremos ya.

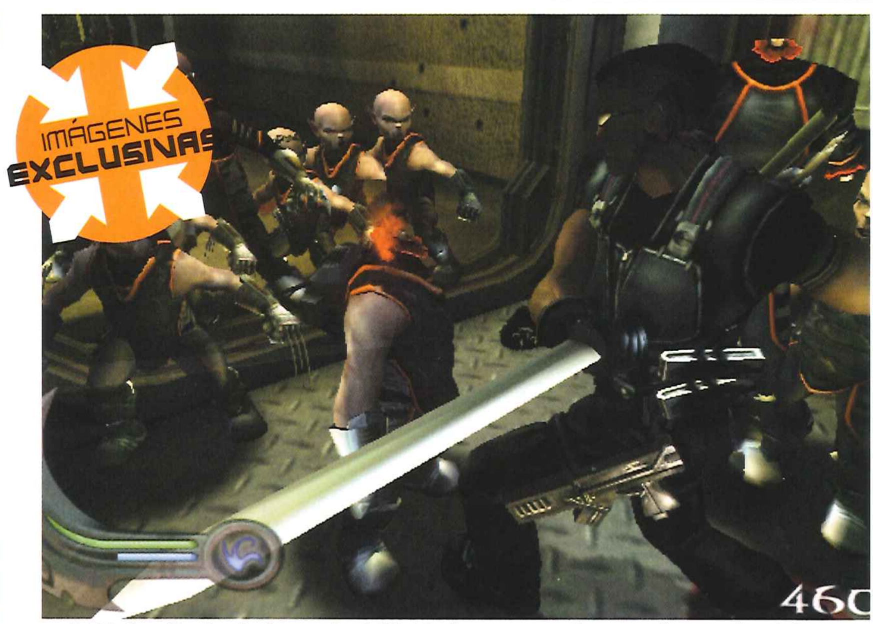
CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
DESARROLLADOR: HITMAKER
EDITOR: SEGA
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
En nuestro anterior número incluimos una visión previa de este juego. El tercer episodio de una serie basada en el transporte de viajeros que van a trabajar a la ciudad. Puede que sea el mejor.

RIDGE RACER VI
DESARROLLADOR Y EDITOR: NAMCO
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
Ridge Racer IV fue un juego violento. *Ridge Racer V* te impulsaba a romper cosas. ¿Pueden las series de carreras tipo *arcade* volver a su apogeo en Xbox?

↑ El primero que entra, el primero que recibe...

INFORMACIÓN ADICIONAL

LAS BANDAS
El juego *Blade II* ofrecerá nuevos clanes de vampiros. Por ahora no se sabe gran cosa de ellos, pero estate atento para descubrir algunas especies nuevas muy interesantes.



↑ ¡Cuidado... Una horda de vampiros! ¡Rápido, haz que sus cabezas rueden por el suelo!

↑ Con tantos enemigos que te rodean, necesitas ataques de 360°.

BLADE II

El hombre-vampiro llega de nuevo para matar

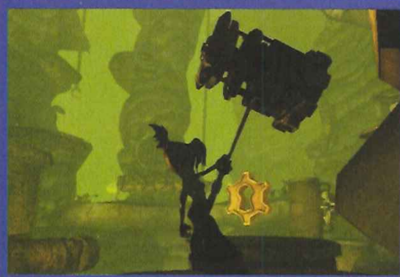


↑ El desarrollador no se queda atrás en sangre e intestinos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MUCKY FOOT**
EDITOR: **ACTIVISION**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**

RECIENTEMENTE, la película *Blade II* causó un gran revuelo en las salas de cine y pronto va a ocurrir lo mismo en Xbox. Naturalmente tú juegas como el medio-vampiro asesino de vampiros Blade, y vas matando a miles de muertos vivientes de una forma muy espectacular. Con cerca de 30 chupadores de cuellos que se avecinan a la vez, necesitas actuar con agilidad, razón por la cual *Blade II* hace uso de un sistema de control muy sofisticado utilizando las dos palancas del mando. Una de las palancas te permite moverte alrededor de un nivel, mientras que la otra puede moverse en cualquier dirección para permitirte ataques de 360°, lo que te permite desaparecer con estilo, disparando en todas direcciones.

A semejanza de los anticuados y fantásticos juegos de patadas y puñetazos, *Blade* también dispone de un gran número de armas destinadas a aplastar vampiros. Aparecen rifles, cuchillos y estacas, así como una espada superpotente cuando entras en el modo «Blood Rage». Todas las armas se basan en ideas del guionista de la película, de modo que encajan a la perfección con el estilo de la serie. También aparecen masas de sangre cuajada que vuelan por todas partes, mientras te enfrentas con las hordas enemigas. Los cuerpos de los vampiros explotan en forma de duchas de intestinos o se desintegran en esqueletos que se mueven de forma espasmódica. Como en la vida real.



↑ *Malice* con una gradación de color.



↑ *SWAT: GST.* Habla y mata.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
DESARROLLADOR: **ARGONAUT**
EDITOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
Un *shooter* basado en equipos que te permite instruir a tus compañeros mediante la voz, con la ayuda del «Game Commander». Empieza a pulir tu pronunciación de «INCOMING» desde ya.

MALICE: KAT'S TALE
DESARROLLADOR: **ARGONAUT**
EDITOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
Un juego de plataformas con unos gráficos deslumbrantes. Y un martillo. En uno de nuestros DVD había una película. Échale una ojeada.

TOM CLANCY'S GHOST RECON
DESARROLLADOR: **REDSTORM**
EDITOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
Otro juego derivado de las novelas tecnológicas militares de Mr. Clancy, y otro *shooter* basado en equipos. En este caso, apareces como miembro de los Ghosts, un temible escuadrón antiterrorista.

GALLEON
DESARROLLADOR: **CONFOUNDING FACTOR** EDITOR: **INTERPLAY**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
¿Aparecerá alguna vez esta aventura de piratas? Es del creador de Lara Croft, de modo que la espera merecerá la pena.

SPLINTER CELL
DESARROLLADOR: **UBI SOFT MONTREAL**
EDITOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002**
Le echamos un primer vistazo en nuestro anterior número, y como vimos, promete superar a *Metal Gear Solid* dentro de su género.

PHANTASY STAR ONLINE
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
EDITOR: **SEGA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
El original para Dreamcast era un RPG sumamente adictivo, de modo que, ¿qué mejor uso de la conexión de banda ancha que una actualización para Xbox?

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
DESARROLLADOR: **UBI SOFT MONTREAL**
EDITOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
El tercer episodio de la tan apreciada serie Rainbow Six ofrecerá 15 misiones tácticas, incluyendo la desarticulación de una banda armada de ladrones que han penetrado en un banco de Londres.





↑ Se lo vi hacer a Bruce Lee.



↑ Dos pistolas, mejor que una.



↑ Esto lo aprendí de un tal Solid Snake.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

La sombra de *GTA III* es alargada...

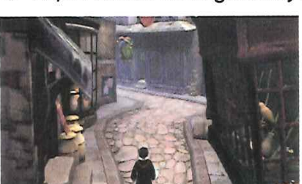
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **LUXOFLUX**
EDITOR: **ACTIVISION**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**

MIENTRAS ROCKSTAR GAMES y Take 2 se deciden a confirmar de una vez por todas la esperada versión de *Grand Theft Auto III* para Xbox, otros están aprovechando sus dudas para intentar sacar partido de una fórmula de juego que ha causado sensación en PS2. El desarrollo de *True Crime* está directamente ligado con la mecánica de juego de *GTA III*, es decir, una combinación de acción en tercera persona con violencia a raudales y algunas dosis de escenas de conducción, y todo ello en un entorno urbano por el que corren todo tipo de tipejos indeseables. Nuestro protagonista es un tal Nick Kang, un detective que está intentando llevar a cabo su personal *vendetta* en las calles de Los Ángeles, que han sido fielmente reproducidas en el único pero vasto escenario que podremos recorrer a lo largo del juego.

Con fuerte influencia de las películas orientales de artes marciales y, por qué no decirlo, ciertas semejanzas con el popular Max *Payne*, este juego nos propondrá una trepidante mezcla de acción y aventura en 3D, y su principal ingrediente a parte de las frenéticas escenas de conducción, serán las peleas, en las que además de un amplio arsenal de armas utilizaremos nuestros pies y puños al más puro estilo Bruce Lee.



↑ No, no es cosa de magia. Harry Potter llega a Xbox.



↑ Se desarrolla en tercera persona.



↑ Magnífico aspecto en 3D.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

El aprendiz de mago llega por fin a Xbox

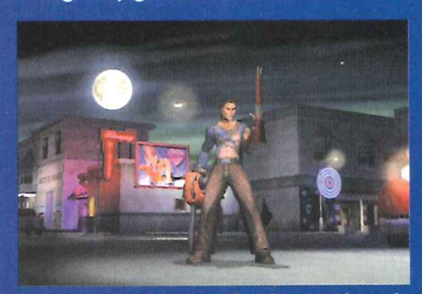
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

PARECE QUE los usuarios de Xbox nos vamos a quedar (como también le ocurre a otras plataformas) sin disfrutar de la primera entrega en forma de videojuego de las andanzas de Harry Potter. Pero al menos, y para quitarnos el mal sabor de boca, Electronic Arts anunció durante el E3 que la segunda entrega, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, sí llegará a Xbox (además de a otros sistemas).

El juego, tal y como su propio nombre indica, está inspirado en el segundo libro de J.K. Rowling, *La Cámara de los Secretos*, y de nuevo se trata de una aventura de acción 3D en tercera persona pensada para todo tipo de públicos, y no sólo para los más pequeños de la casa. Podremos visitar entornos tan conocidos como Hogwart. Y además del inefable aprendiz de mago desfilarán por el juego todos los personajes surgidos de la fértil imaginación de J.K. Rowlings ¡Ah!, y como no podía ser de otra manera, no faltarán las inevitables partidas de Quidditch...



↑ Algunos jugadores de *Soccer Slam*.



↑ La carnicería está preparada en *Evil Dead*...

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

DESARROLLADOR: CRITERION **EDITOR:** ACCLAIM **LANZAMIENTO:** OTOÑO 2002

Justo ahora que el primer juego llega a Xbox, Acclaim anuncia que *Criterion* ya está trabajando en la secuela de este trepidante juego de conducción, que promete coches más rápidos, circuitos más grandes y choques más espectaculares.

WTA TOUR TENNIS

DESARROLLADOR Y EDITOR: KONAMI **LANZAMIENTO:** OTOÑO 2002

Uno de los primeros simuladores de tenis para Xbox... con la peculiaridad de representar sólo el circuito femenino de este deporte. Todas las estrellas (Hingis, Capriati, las hermanas Williams) no faltarán a la cita.

FULL THROTTLE II

DESARROLLADOR Y EDITOR: LUCASARTS **LANZAMIENTO:** 2003

El mero anuncio en el E3 de su desarrollo despertó una inusitada expectación, aunque LucasArts no mostró ni una sola imagen del juego ni apenas facilitó información.

SOCCER SLAM

DESARROLLADOR: BLACK BOX GAMES **EDITOR:** SEGA **LANZAMIENTO:** OTOÑO 2002

Una adaptación de la versión ya vista en GameCube de este original juego más cerca del *arcade* que de la simulación con jugadores realmente pintorescos.

CONAN

DESARROLLADOR: CAULDRON **EDITOR:** TDK **LANZAMIENTO:** 2003

TDK se ha hecho con los derechos para desarrollar un juego basado en la popular película protagonizada por Arnold Schwarzenegger, del que por el momento todo lo que se sabe es que contará con un motor 3D.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

DESARROLLADOR Y EDITOR: THQ **LANZAMIENTO:** 2003

Inspirándose en la trilogía de películas Evil Dead protagonizadas por Bruce Campbell, THQ está trabajando en un juego de acción *gore* que promete una sobredosis de emociones y vísceras...

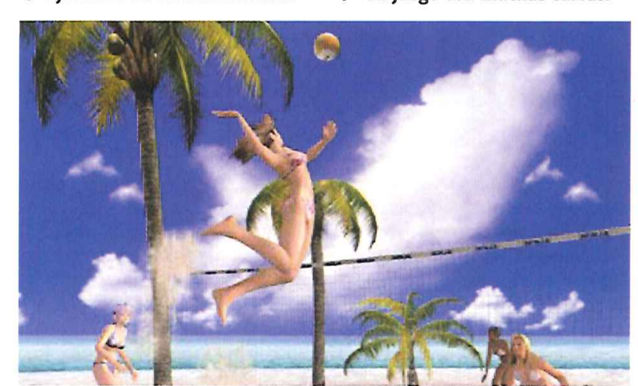
DAVE MIRRA BMX XXX

DESARROLLADOR: Z-AXIS **EDITOR:** ACCLAIM **LANZAMIENTO:** OTOÑO 2002

La tercera entrega de la saga promete 2.000 movimientos diferentes, además de la inclusión de corredoras femeninas. Z-Axis trabaja en mejorar, más aún, el motor gráfico.


Ejercicios de calentamiento...


Un juego con muchas curvas.


Así se imagina más de uno el Paraíso...

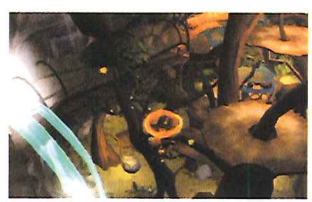
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
Cuando calienta el sol allí en la playa...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TECMO**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **VERANO 2002**

LOS SEÑORES DE Tecmo no son ingenuos, y saben a la perfección que uno de los mayores alicientes, por no decir el mayor, de la saga Dead or Alive han sido, son y serán las curvilíneas formas de sus protagonistas femeninas. Y tal vez por eso se han decidido a sacarle partido esta vez sin demasiados tapujos, pues su nuevo juego, *Dead or Alive Xtreme Volleyball*, no es otra cosa que una intrascendente, pero divertida, forma de recrearle la vista a los jugadores de medio mundo con bellas señoritas en paños menores jugando al voleibol playero.

Sin embargo, lo que con otra compañía se hubiese quedado en un burdo intento de apelar a los instintos más básicos de los jugadores, gracias al buen hacer de Tecmo (algo ya suficientemente contrastado a estas alturas), se convierte en un apetecible juego deportivo que podría destacar incluso sin la presencia de sus infartantes protagonistas. Y es que como pronto podremos descubrir, este juego tiene una jugabilidad a prueba de bombas... Algo que comprobaremos una vez que seamos capaces de cerrar la boca, dejar de babear, y concentrarnos en el juego en sí, y no en las bellas vistas, y no estamos hablando de las paradisíacas playas precisamente.


Con esa cabeza no es extraño que tenga poderes psíquicos.


Colorido y surrealismo.


Se nota la mano de Schaffer.

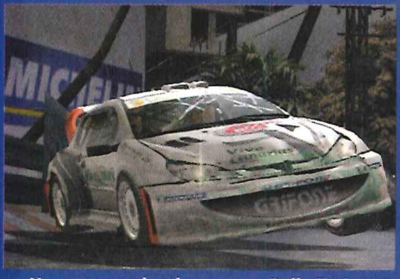
PSYCHONAUTS
El retorno de un genio de la programación

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DOUBLE FINE**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**

A LA HORA de hablar de algunos nuevos juegos, lo primero que se utiliza como carta de presentación es el nombre de su autor, sobre todo si éste pertenece a esa reducida y selecta lista de creadores que han aupado su nombre a la categoría de leyendas de la programación. Y cabría hablar del personaje que nos ocupa en esta ocasión: Tim Schaffer.

De su fértil imaginación han surgido juegos tan memorables como *Grim Fandango* o *Full Throttle*. De ese mismo lugar llega ahora *Psychonauts*, su primer proyecto para Xbox, un juego de aventura y acción con toques plataformeros y una apariencia tan peculiar y surrealista como cabría esperar vistos los antecedentes de Tim Schaffer.

Las peculiaridades de este título no acaban ahí sin embargo, pues todo apunta a que su desarrollo va a ser también sumamente original. De hecho la detenida lectura de la nota de juego publicada como presentación no aclara demasiado el panorama. La cosa es más o menos así: Interpretamos el papel de Raz, un joven cadete con poderes psíquicos al que le permiten introducirse en la mente de las personas. Un día, mientras Raz trabaja en mejorar sus técnicas de levitación, nuestro héroe descubre que algún malvado personaje está robando la psique de los niños y robando sus cerebros. Si Braz consigue detener este complot, para lo cual tendrá que proyectar su mente en extrañas diversas criaturas, será elevado a la categoría de Psychonauta.


Un espectacular derrape en *Rally Fusion*.


El extravagante Dr. Muto en acción.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
DESARROLLADOR: NOVALOGIC
EDITOR: NOVALOGIC
LANZAMIENTO: 2003
Esta nueva entrega de la saga Delta Force recrea en parte los sucesos acontecidos en Somalia tras la intervención del ejército norteamericano. Acción táctica por equipos que permitirá hacer uso del servicio *Xbox Live*.

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
DESARROLLADOR: CLIMAX
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
En este juego podremos disfrutar de la conducción de los coches de las más conocidas marcas automovilísticas, y tampoco faltará la presencia de los más prestigiosos pilotos de *Rally*. Su motor gráfico es impresionante.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
DESARROLLADOR: LUCASARTS
EDITOR: LUCASARTS
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Llega por fin a Xbox uno de los mejores juegos de acción basados en el universo Star Wars. Se trata de un *shooter* en primera persona protagonizado por un personaje llamado Kyle Katarn.

DR.MUTO
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Uno de los juegos más pintorescos presentados en el E3, por su extravagante apariencia, y por su peculiar protagonista, el científico chiflado Dr. Muto. Se trata de una aventura de acción con resonancia plataformera y coloristas gráficos.

XXX
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: 2004
Basándose en una película de deportes de riesgo que todavía no se ha estrenado en nuestro país, Activision prevé editar diversos juegos en torno a esta licencia que, eso sí, tardarán en llegar hasta nuestra consola.

MANAGER DE LIGA 2003
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
Aunque todavía no haya llegado a Xbox, este *manager* de fútbol es uno de los más conocidos en otras plataformas. A finales de año llegará la nueva edición de esta saga, que también será editada para la consola de Microsoft.



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



↑ El ambiente está muy caldeado.



↑ Sólo puede quedar uno...



↑ Nunca le preguntes la hora a un agente secreto...

Agitado pero no revuelto...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EUROCOM**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

DESPUÉS DE cosechar éxitos más o menos notables en otras plataformas, el agente secreto más popular de la historia llega por fin a la consola de Microsoft de la mano de Electronic Arts en *James Bond 007: Nightfire*. Y dada la amplia aceptación que la fórmula de la acción en primera persona logró en otros sistemas, los desarrolladores de este nuevo juego apuestan otra vez por este género. Pero, sin duda, uno de los grandes atractivos de *Nightfire* es que también habrá trepidantes escenas de conducción, en las que podremos manejar algunos de los espectaculares vehículos ya tradicionales en la saga 007.

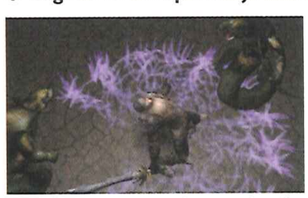
El juego cuenta además con un guión original escrito especialmente para la ocasión, y que trata de convertirse en una especie de compendio de los momentos más brillantes en la filmografía del personaje creado por Ian Fleming.

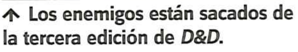
Los escenarios en los que viviremos peligrosas aventuras son de lo más variado, y engloban desde una estación espacial a los Alpes austriacos, pasando por una misión submarina en el sur del Pacífico. En total son 10 las localizaciones en las que transcurre el juego. Otro de los grandes atractivos del juego serán las opciones multijugador, que en principio parecen estar más orientadas a la fórmula de pantalla partida que a las posibilidades *on line*.

DUNGEONS & DRAGONS HEROES



↑ El guerrero es el personaje más fornido de los cuatro.





↑ Los enemigos están sacados de la tercera edición de *D&D*.



↑ Una imagen con tres personajes luchando a la vez.

Retorno a las mazmorras

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **INFOGRAMES**
EDITOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

SIN DUDA, el desarrollo de este juego ha sido uno de los anuncios más sonados de esta edición del E3. Sobre todo si tenemos en cuenta que Infogrames no se ha limitado a divulgar a bombo y platillo el hecho de haber conseguido la licencia sin dar apenas detalles del juego en sí, como suele ocurrir en estas ocasiones. Además de información gráfica (las pantallas que acompañan estas líneas), la compañía francesa ha facilitado abundantes detalles acerca de *Dungeons & Dragons Heroes*, empezando por un hecho realmente destacable: al frente del equipo que trabaja actualmente en el desarrollo del juego se halla Brenda Brathwaite, responsable directa del bien conocido por los usuarios de PC *Wizardry 8*.

Dungeons & Dragons Heroes será un juego de acción y aventura 3D cuyo aspecto recuerda notablemente a títulos como *Baldur's Gate* o *Diablo*, y que nos permitirá elegir entre cuatro personajes para lanzarnos a la aventura: un clérigo, un guerrero, un mago y una rogue. Destacable es también el hecho de que buena parte de los enemigos y de las características de los personajes principales han sido tomadas directamente de la tercera edición de *Dungeons & Dragons*.



↑ Baloncesto callejero en *Street Hoops*.



↑ Hulk luchando en *Marvel Vs. Capcom 2*.

AGGRESSIVE INLINE
DESARROLLADOR: Z-AXIS EDITOR: ACCLAIM LANZAMIENTO: VERANO 2002
Los creadores de la afamada serie Dave Mirra trabajan en un nuevo juego de *skateboard* que intentará competir con la imbatible, hasta el momento, saga Tony Hawk.

STREET HOOPS
DESARROLLADOR: BLACK OPS ENTERTAINMENT EDITOR: ACTIVISION LANZAMIENTO: VERANO 2002
Un juego de baloncesto callejero con un estilo desenfadado y urbano. Nada que ver con los diversos juegos de la NBA pero puede que igual, o más, divertido.

RAYMAN ARENA
DESARROLLADOR Y EDITOR: UBI SOFT LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
Un juego multijugador *on line* basado en el universo Rayman. Un serio candidato a explotar al máximo las posibilidades del servicio *Xbox Live*.

BARBARIAN
DESARROLLADOR: TITUS EDITOR: VIRGIN INTERACTIVE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Un interesante intento de insuflarle nueva vida a un clásico de los ordenadores de 8 bits. Un juego de lucha con espadas en la que la integridad de las cabezas ajenas corre serio peligro. Y la propia también...

MARVEL VS. CAPCOM 2
DESARROLLADOR Y EDITOR: CAPCOM LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Otra idea ciertamente llamativa: enfrentar entre sí a los personajes de la Marvel y a los de los juegos de Capcom, dentro de un título enmarcado entre los cánones de los juegos de lucha.

NBA JAM 2004
DESARROLLADOR: AUSTIN STUDIO EDITOR: ACCLAIM LANZAMIENTO: OTOÑO 2003
Una de las muchas sagas deportivas cuyos creadores ya se hallan enzarzados trabajando en su siguiente entrega. Además, supondrá el debut de esta serie de Acclaim en Xbox.

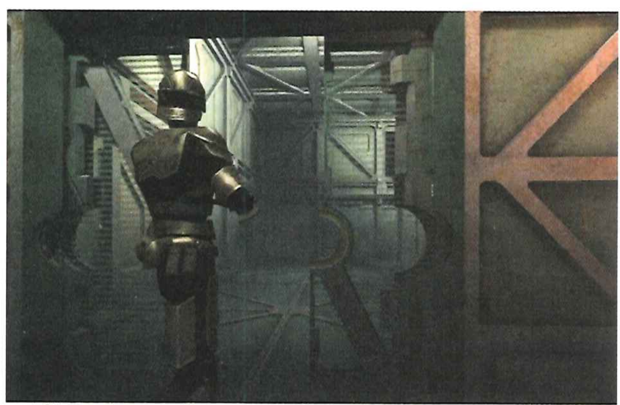
X-MEN: WOLVERINES'S REVENGE
DESARROLLADOR: WARTHOG EDITOR: ACTIVISION LANZAMIENTO: 2003
El mes pasado os hablamos de este juego de acción 3D protagonizado por uno de los más carismáticos X-Men, Lobezno. Los combates cuerpo a cuerpo tendrán mucho peso en el desarrollo del juego.


La acción se desarrolla en tercera persona.


El motor gráfico de *Duality* es espectacular.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿CYBERPUNK?
Parece haber cierto consenso en que el término y las bases de la estética *ciberpunk* las acuñó William Gibson en su novela *Neuromante*. Películas como *Johnny Mnemonic* o *Matrix*, podrían ser incluidas dentro de este género, en el que las nuevas tecnologías, el ciberespacio, los *hackers* y la apariencia futurista forman parte de las señas de identidad características.


Estaremos en el mundo real y en el ciberespacio.

El juego intenta ofrecer una estética ciberpunk.

DUALITY

La próxima gran esperanza española

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TRILOBITE**
EDITOR: **PHANTAGRAM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**

CUANDO TODAVÍA seguimos a la espera de que *Commandos 2*, de Pyro Studios, llegue por fin a Xbox, y tras conocer la triste noticia de que *Blade*, de Rebel Act, probablemente jamás llegue a ser editado para la consola de Microsoft a causa de los problemas que atraviesa la compañía española, llega ya un nuevo relevo dentro del panorama de nuestros desarrolladores con un juego destinado a romper esquemas. *Duality* es un RPG de acción con una estética y una ambientación decididamente *ciberpunk*. Su desarrollo corre a cargo de Trilobite, una compañía española afincada en Madrid, y que cuenta entre sus componentes con ex miembros de Pyro Studios. Su primer proyecto es tan ambicioso y prometedor que ya cuenta con el respaldo de una distribuidora internacional, Phantagram, para comercializarlo más allá de nuestras fronteras.

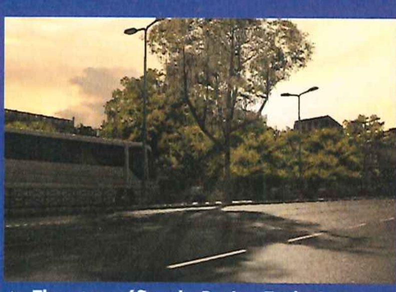
Si a excepción de los anteriormente mencionados *Commandos* y *Blade*, el panorama del software nacional se caracterizaba por la realización de modestas producciones que no podían competir con los productos de los mercados más fuertes, uno de los primeros puntos que llama la atención de *Duality* es que su aspecto demuestra incluso desde los primeros momentos de su desarrollo que nos hallamos ante un proyecto de gran calado. La trama del juego nos habla de dos realidades que coexisten, el mundo real y el ciberespacio. A lo largo del desarrollo de la trama, que pasa de un lugar a otro sucesivamente, asumiremos el papel de tres personajes diferentes: un mercenario, un *hacker* y una entidad virtual.

Frente a ellos se sitúa un cuarto personaje, otra entidad virtual que se configura como el enemigo principal del juego y que intenta trasladar su poder en el ciberespacio al mundo real.

El juego, que posee un potente motor gráfico 3D, tal y como podéis comprobar en las imágenes que os adjuntamos, se desarrolla en tercera persona y en la acción tienen mucha importancia los *quests* o búsquedas, pequeñas submisiones dentro de las misiones que pueden ser completadas en el orden que mejor nos convenga. De momento no queremos desvelaros más detalles de este juego, ya que más adelante le dedicaremos todo el espacio que se merece.



The Lost, un *survival horror*.


El motor gráfico de *Racing Evoluzione*.

THE LOST
DESARROLLADOR: IRRATIONAL GAMES EDITOR: CRAVE
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Un *survival horror* con toques de RPG en el que podremos controlar a cuatro personajes diferentes con sus propias habilidades, y que promete erizarle el vello hasta a los más valientes.

STAR WAR GALAXIES
DESARROLLADOR Y EDITOR: LUCASARTS
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Este juego *on line* RPG multijugador masivo ambientado en el universo Star Wars que en principio sólo iba a ser editado para PC llegará también a Xbox. Lo que no sabemos es cuándo....

TENNIS MASTER SERIES 2002
DESARROLLADOR Y EDITOR: MICROIDS
LANZAMIENTO: 2002
Un género todavía sin estrenar en Xbox, el de los simuladores de tenis, tendrá próximamente varios candidatos pugnando por hacerse hueco. Uno de ellos será este juego de Microids.

PAC-MAN WORLD 2
DESARROLLADOR Y EDITOR: NAMCO
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Uno de los personajes más legendarios del mundo del videojuego desembarcará próximamente en Xbox de la mano en un juego *arcade* 3D plataformero muy divertido.

RACING EVOLUZIONE
DESARROLLADOR Y EDITOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: FEBRERO 2003
Un juego que nos propone crear nuestra propia escudería automovilista. Carreras, diseño y estrategia a partes iguales en una propuesta bastante original.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
El panorama de juegos de golf para Xbox es casi inexistente, así que la futura llegada de éste, que cuenta con el aval de EA Sports y la presencia del mejor jugador del mundo, es una oferta sumamente atractiva.

GLADIUS
DESARROLLADOR Y EDITOR: LUCASARTS
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
Este juego trasladará -aunque no esté basado en ella- toda la emoción de la película *Gladiator*. Nuestro objetivo será reclutar e instruir a gladiadores para que compitan en el Circo.





↑ Oirás el crujido de los huesos.



↑ La sangre tampoco se escatimará.

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Golpe a golpe, combo a combo



↑ Dos antiguos clanes chinos se enfrentan entre sí.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **STUDIO GIGANTE**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2002**

EL MEJOR AVAL que presenta este nuevo juego de lucha para los amantes del género es el nombre que figura al frente del estudio de desarrollo que le está dando forma: ni más ni menos que John Tobias, uno de los co-creadores de la serie Mortal Kombat. Y con ello, en el fondo, está ya casi todo dicho acerca de lo que nos vamos a encontrar en *Tao Feng*: golpes y más golpes, combos, sangre y violencia desbocada, con gráficos espectaculares y animaciones prodigiosas.

Pero eso, que efectivamente está ahí, no es sin embargo todo ya que el juego incorpora una serie de importantes novedades y sorpresas. La más llamativa de todas es muy probable que sea el hecho de que los luchadores se pueden romper los huesos durante el combate, algo que estará aderezado con efectos de sonido realmente espeluznantes. También es destacable el hecho de que los decorados de los diferentes combates son prácticamente interactivos en su totalidad, lo que llevará un paso más allá lo que ya mostró el reciente *Dead or Alive 3*.

La excusa para este festival de destrucción y golpes es bastante simple: dos antiguos clanes chinos de superluchadores que representan el Bien y el Mal se enfrentan entre sí mientras buscan el secreto de la Inmortalidad. Pero eso ¿a quién le importa?

PROJECT BG&E

Lo nuevo del creador de *Rayman*



↑ El «look» del juego es parecido a Rayman.



↑ «No me gustan tus intenciones...»



↑ Los enemigos son originales.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
EDITOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

DESPUÉS DE haber dado forma a la serie Rayman, uno de los personajes más entrañables del mundo del videojuego, y haber vendido millones de unidades de juegos en todo el mundo, Michael Ancel se podía haber retirado al Olimpo del Videojuego y descansar durante el resto de la eternidad. Para nuestra fortuna ha decidido poner en marcha un nuevo desarrollo, que provisionalmente ha sido bautizado como *Project BG&E*.

De momento no han trascendido demasiados detalles acerca del juego, excepto algunas informaciones desveladas por el «padre de la criatura», que ha comentado que «se ha diseñado un nuevo motor de juego para este título, que permitirá integrar un universo entero dentro del juego, incluyendo montañas, ciudades o planetas. Nuestro objetivo es ofrecerle a los jugadores una oportunidad de experimentar una sensación de absoluta inmersión en una historia única y en unos entornos totalmente explorables. Un mundo sin límites.»

Por las pocas imágenes que hasta el momento se han facilitado del juego, lo que sí se puede deducir es que la protagonista del juego es femenina, y que el estilo gráfico del juego no se aleja demasiado de la línea de *Rayman*, aunque parece algo más maduro.



↑ Dragones contra humanos en *Reign of Fire*.



↑ Una batalla en *Kingdom Under Fire*.

REIGN OF FIRE
DESARROLLADOR: KUJU ENTERTAINMENT EDITOR: BAM! ENTERTAINMENT LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Basado en una película todavía no estrenada en nuestro país parecida a *Dragonheart*, este juego estará enmarcado en la acción en tercera persona y recreará las batallas entre humanos y dragones.

MONOPOLY PARTY
DESARROLLADOR: RUNECRAFT EDITOR: INFOGRAMES LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Llega el clásico juego de tablero pero con una sustanciosa novedad: la desaparición de los turnos de juego. En este título todos los jugadores participan al mismo tiempo. Habrá que verlo para creerlo.

NAMCO MUSEUM
DESARROLLADOR Y EDITOR: NAMCO LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Trasladar clásicos como *Pole Position*, *Ms Pac-Man*, *Galaga* o *Dig Dug* a las consolas de nueva generación ¿una idea genial o totalmente descabellada? Dentro de algún tiempo lo sabremos...

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS
DESARROLLADOR Y EDITOR: PHANTAGRAM LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
La secuela de un juego de estrategia en tiempo real que cosechó cierto éxito en el PC. Uno intento de ver que tal acogen este género los usuarios de Xbox. Destacan las batallas multitudinarias.

SHREK: SUPER PARTY
DESARROLLADOR Y EDITOR: TDK LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Poco se sabe de este segundo desembarco de *Shrek* en Xbox que llegará a finales de año, aunque parece que tendrá poco que ver con su poco afortunado predecesor.

CURSE OF ISIS
DESARROLLADOR Y EDITOR: WANADOO LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Se trata de una aventura gráfica de inquietante desarrollo, en la que el mundo de la egiptología tiene mucho que decir a lo largo de la trama que constituye el argumento del juego.

ROBOT WARS EXTREME DESTRUCTION
DESARROLLADOR Y EDITOR: BBC MULTIMEDIA LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Tal vez hayáis visto alguna vez a una panda de «lunáticos» que construyen sus propios robots y luego los lanzan a combatir entre sí. Pues eso propone este juego.

JURASSIC PARK

Construye tu propio Parque Jurásico

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLUETONGUE SOFTWARE**
EDITOR: **VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

PUES AUNQUE no parezca nada aconsejable viendo los acontecimientos que nos han mostrado las tres películas estrenadas hasta el momento de esta saga, lo que nos propone este juego es dar rienda suelta a los delirios del millonario John Hammond y crear nuestro propio Parque Jurásico. Así pues, nos hallamos ante un juego de estrategia en la que la construcción es el elemento principal, y en el que dispondremos de un amplio elenco de dinosaurios para poblar las instalaciones que creemos.

Sin embargo, con la construcción del parque no acabará nuestro cometido, pues todos los detalles relativos a su funcionamiento, desde el precio de las entradas al cuidado de las prehistóricas bestias, correrá a nuestro cargo.

Otro detalle que le añadirá interés al juego es el hecho de la existencia de una campaña para un solo jugador compuesta por 12 misiones diferentes, en las que se nos plantearán objetivos como rescatar a grupos de visitantes o detener una pelea entre dinosaurios.


«Prohibido dejarse comer.»


El Parque paece tranquilo...


¿Para qué tienes dientes taaan grandes...?

TORK

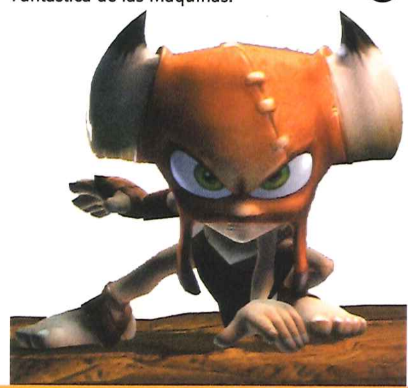
Troglodita al rescate

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TIWAK**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

ENTRE LOS componentes del estudio de desarrollo que está dando forma a este juego para Microsoft figuran excomponentes del equipo que creó las dos primeras entregas de Rayman. Así pues, es fácil imaginar que *Tork* es un juego de plataformas, colorista, divertido y repleto de toques humorísticos. Nuestro protagonista es un cavernícola cuyo padre ha sido secuestrado por unos malvados guerreros, y nuestra labor no es otra que acompañarle en su misión de escate.

Evidentemente el juego no busca ninguna fidelidad histórica y se permite todo tipo de licencias, incluido el hecho de que sin que se sepa claramente el por qué, *Tork* tiene la capacidad de transformarse mágicamente, pudiendo convertirse en un armadillo, una ardilla o un yeti.

Y por si fuera poco, nuestro héroe viajará también a través del tiempo, desde la prehistoria a la Edad de Piedra, pasando por la época medieval y acabando en una futurista Era Fantástica de las Máquinas.

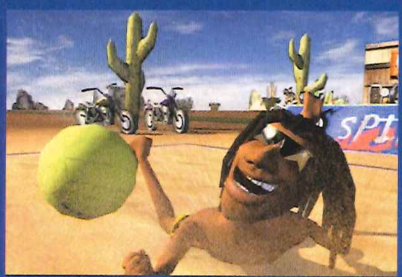


Loa gráficos del juego derrochan simpatía.


Tork: bajito pero matón.


Podemos convertirnos en un yeti.


El postapocalipsis según Moto X.


Uno de los jugadores de Outlaw Volleyball.

ATV: QUAD POWER RACING 2
DESARROLLADOR Y EDITOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Los *quads* son esos cacharros de cuatro ruedas todo terreno que seguramente te gustaría conducir y no habías podido. Pronto este juego cumplirá tu sueño en tu Xbox.

NBA LIVE 2003
DESARROLLADOR: EA SPORTS EDITOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Una de las franquicias más populares de EA Sports regresa a finales de año, y una vez más sus desarrolladores prometen seguir mejorando lo que parecía inmejorable. A ver si es verdad...

RISK
DESARROLLADOR: CYBERLORE STUDIOS EDITOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Otro clásico juego de tablero que tiene entre sus atractivos más evidentes que figura la posibilidad de que hasta seis personas participen en una modalidad multijugador.

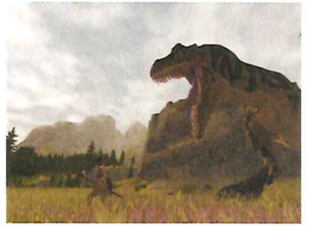
MOTO X
DESARROLLADOR Y EDITOR: KONAMI
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
La compañía japonesa describe este título como un juego postapocalíptico de combate en motocicletas. Casi nada. Seis tipejos inclasificables estarán a nuestra disposición para los duelos motorizados.

FREESTYLE: METALX
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Se trata de un nuevo juego de motocross, del que dados los antecedentes de sus creadores (*RedCard, NHL Hitz*) cabe esperar que explore más el campo del *arcade* y la diversión pura que la simulación.

OUTLAW VOLLEYBALL
DESARROLLADOR: HYPNOTIX
EDITOR: SIMON & SCHUSTER
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Este título de voleibol de estilo desenfadado tendrá que vérselas con las chicas del *Dead or Alive Xtreme Volleyball.* No lo va a tener fácil, pero tal vez proporcione jugabilidad en lugar de voluptuosos cuerpos.

ZAPPER
DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
EDITOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Protagonizado por un grillo, y con una mecánica de juego inspirada en el clásico *Frogger*, tendremos que buscar a nuestro hermano a través de seis mundos repletos de peligros.

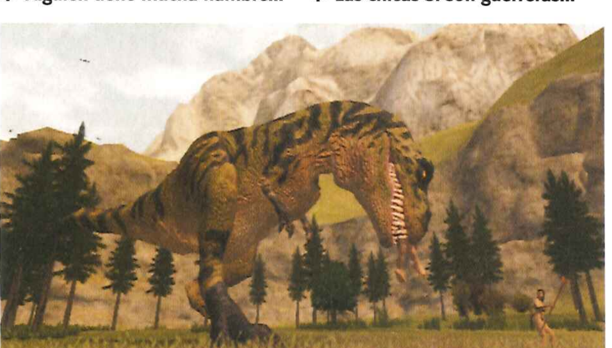




Alguien tiene mucha hambre...



Las chicas SÍ son guerreras...



¿Tú no salías en una película de Spielberg?

B.C.

En los albores de la humanidad

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **INTREPID GAMES**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**

INTREPID GAMES es un estudio satélite de Lionhead Studios, la compañía de Peter Molyneux, y su primer proyecto lo está supervisando de cerca este auténtico *gurú* de la programación. Esto sería ya de por sí suficiente para seguirle la pista a *B.C.*, pero basta apenas con saber algo acerca de su desarrollo y echarle un vistazo a algunas de sus imágenes para darnos cuenta de que estamos ante algo grande, independientemente de los nombres asociados al proyecto.

Si recordáis la primera parte de *2001: una odisea en el espacio*, tendréis una clara idea de lo que nos propone este juego: viajar hasta los albores de la humanidad para supervisar el devenir de una de las tribus que pugnaban por subsistir en tan primitiva época. Nuestro objetivo primario será competir contra los simios y elevarnos a lo más alto de la cadena alimenticia para convertirnos en depredadores y no en víctimas de otros cazadores, para finalmente asegurar la supremacía de los humanos frente a otras especies.

Uno de los puntos más atractivos del juego será intentar aplicar nuestros esquemas mentales para resolver problemas con los elementos con los que realmente contaban nuestros antecesores. Así, tendremos que aprender a utilizar las herramientas de las que dispongamos y sacar partido de las habilidades de todos y cada uno de los miembros de la tribu.

El juego se permite alguna que otra licencia histórica, como situar a dinosaurios y hombres en la misma época, pero esto le aportará grandes dosis de emoción.



Emulando a Tony Hawk. Una de las polémicas imágenes.



Pronto llegará Snake a Xbox.



Los gráficos parecen los de PS2.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

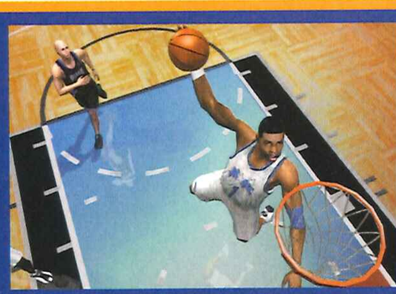
Se acabaron los rumores: Solid Snake llega a Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KONAMI**
EDITOR: **KONAMI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

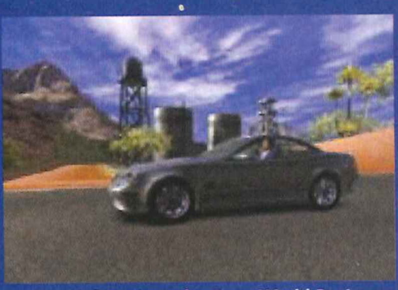
AUNQUE HASTA el momento Konami no lo había reconocido de forma oficial, por la red de redes se contaban por cientos los rumores que apuntaban a que *Metal Gear Solid 2* llegaría a Xbox, y de hecho extraoficialmente, Konami había desvelado a los medios especializados que ya se estaba trabajando en el desarrollo del juego.

La pregunta del millón, en cualquier caso, era: ¿se trataría de una versión para Xbox del exitoso juego de PS2, o sería un juego completamente nuevo? Pues según lo desvelado en el reciente E3, ni una cosa ni la otra. *Metal Gear Solid 2: Substance* será una reinterpretación (o una versión mejorada, para entendernos) del original, aunque de momento no se ha desvelado ningún detalle acerca de esas mejoras.

De hecho, lo único que en realidad se pudo percibir a través de las imágenes y el vídeo del juego que se mostraron en el E3 no era sino una pista falsa. Diversas capturas de pantalla mostraban a *Solid Snake* emulando a *Tony Hawk* sobre un monopatín, lo cual hizo pensar que ésa sería una de las nuevas posibilidades del juego. En realidad no se trataba más que de un montaje realizado para la ocasión, una peculiar broma de Hideo Kojima que hizo correr injustificadamente ríos de tinta hasta que la propia Konami se encargó de aclarar el malentendido.



Un mate en *NBA Starting Five*.



Un sueño: *Mercedes-Benz World Racing*.

LEGENDS OF WRESTLING II

DESARROLLADOR Y EDITOR: **ACCLAIM** LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**

Mientras que la primera parte de este juego está a punto de llegar a nuestro país, Acclaim anuncia ya el desarrollo de una secuela en la que podremos luchar con todas las leyendas de este deporte, entre ellos el popular Hulk Hogan.

NBA STARTING FIVE

DESARROLLADOR Y EDITOR: **KONAMI** LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

Konami sigue explorando el género de los simuladores deportivos con un juego centrado en la NBA. Las dos premisas del juego son controles intuitivos y animaciones realistas. No es un mal punto de partida, desde luego.

DARK ANGELS

DESARROLLADOR: **SIERRA/ FOX INTERACTIVE** EDITOR: **VIVENDI UNIVERSAL** LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

Aunque en nuestro país aún no ha sido estrenada, *Dark Angels* es una serie televisiva creada por James Cameron. Sierra y Fox Interactive han comenzado el desarrollo de un juego basado en la serie.

GRAND HEAT

DESARROLLADOR Y EDITOR: **SEGA** LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

Este nuevo juego de conducción de Sega no fue presentado en el E3, pero el anuncio de su desarrollo sí coincidió con la feria americana. De momento no han trascendido detalles acerca de sus características.

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

DESARROLLADOR: **SYNETIC** EDITOR: **TDK** LANZAMIENTO: **OTOÑO 2002**

Un juego de conducción que nos va a permitir ponernos al volante de algunos de los fabulosos modelos de esta prestigiosa y elitista marca automovilística.

RESTAURANT TYCOON

DESARROLLADOR: **ENLIGHT SOFTWARE** EDITOR: **PHANTAGRAM** LANZAMIENTO: **2003**

Detrás de este juego se halla el creador de Capitalism y Seven Kingdoms, y se trata de un título de estrategia que nos propone crear y gestionar un restaurante.

OUTLAW GOLF

DESARROLLADOR Y EDITOR: **SIMON & SCHUSTER** LANZAMIENTO: **VERANO 2002**

Uno de los primeros juegos de golf que llegará a nuestra consola y con un planteamiento ciertamente peculiar, alejado de la simulación y con aspecto gráfico caricaturesco. Habrá que verlo y probarlo...

THE LAST NINJA

Reverdeciendo laureles...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **STUDIO 3**
EDITOR: **SIMON & SCHUSTER**
FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

ES MUY PROBABLE que sólo los jugadores más veteranos recuerden con nostalgia la trilogía de juegos The Last Ninja que causó auténtica sensación en el Commodore 64 -uno de los ordenadores de 8 bits- allá por finales de los años ochenta.

Pues bien, sus creadores, Studio 3, permanecen todavía en activo, y están trabajando en una nueva edición del juego que, por fortuna, llegará a la consola de Microsoft. El juego será, de la misma forma que sus predecesores, una aventura de acción 3D ambientada en el antiguo Japón. Nuestro papel es el de Armakuni, un guerrero ninja que lucha contra un malvado Shogun llamado Kunitoki. Contaremos en nuestra aventura con la ayuda de un mentor llamado Makrin, un espíritu que nos aconsejará sabiamente sobre qué decisiones tomar en ciertos momentos.

Aunque los combates tendrán un peso decisivo en el juego, otros factores, como la exploración, la resolución de puzzles o el sigilo también contarán, y mucho, en el desarrollo de la aventura.


Los combates tienen gran importancia...



...Pero también la exploración...


...Y el sigilo.

FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

Recuperando viejos fantasmas del pasado

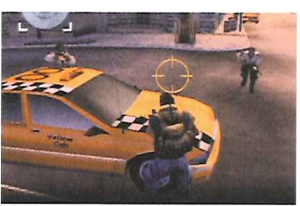
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OTOÑO 2002**

DESDE LA CAÍDA del Telón de Acero, y después de la irrupción el fatídico 11-S de Bin Laden y la red Al Qaeda como nuevos enemigos del pueblo estadounidense, la antigua Unión Soviética ha dejado de considerarse como los «malos» predilectos de las películas, libros y, en ocasiones, videojuegos, producidos en ese país.

Sin embargo, en Electronic Arts han decidido volver la vista atrás y recuperar viejos fantasmas del pasado en este nuevo juego, que recrea una hipotética invasión de las calles de Nueva York por parte de las tropas soviéticas. Lo cierto es que aunque el argumento parezca a estas alturas tan inverosímil como poco adecuado, teniendo en cuenta las actuales relaciones entre Rusia y Estados Unidos, si dejamos a un lado la trama y nos fijamos en la jugabilidad, *Freedom* parece un título que conviene tener en cuenta durante los próximos meses.

Se trata de un título de acción en tercera persona que recuerda en ciertos aspectos al controvertido pero exitoso *GTA III*. Un espectacular motor gráfico y acción a raudales por las calles de la Gran Manzana son algunos de los más apetitosos ingredientes del juego, pero no los únicos. Uno de los aspectos más atractivos de *Freedom* es que posee un fuerte componente estratégico, introducido por la necesidad de planificar desde una sala de operaciones cada una de nuestra acciones.


¿Seguro que la CIA no tiene nada que ver?


¡Cuidado, que llegan los rusos!


Las calles de N.Y invadidas.



Una pantalla de *Evolution Snocross.*


Las carreras de *Total Inmersión Racing.*

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
DESARROLLADOR: WARTHOG
EDITOR: CRAVE
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Un intento de mezclar la acción en primera persona con los juegos de naves espaciales. Nuestro papel es el de un mercenario que patrulla el universo en busca de fortuna. Y no, no nos llamamos Han Solo...

FUEL
DESARROLLADOR: FIRETOAD SOFTWARE
EDITOR: DREAMCATCHER
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Un nuevo juego de conducción futurista que podrá recordar las secuencias de *Halo* con el Warthog. Podremos recorrer los escenarios a pie en busca de otros vehículos diferentes al nuestro.

EVOLUTION SNOCROSS
DESARROLLADOR Y EDITOR: KONAMI
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Un juego sumamente indicado para la estación del año en la que será lanzado al mercado, y que nos propone competir con motos de nieve. Poseerá cinco modos de juego diferentes.

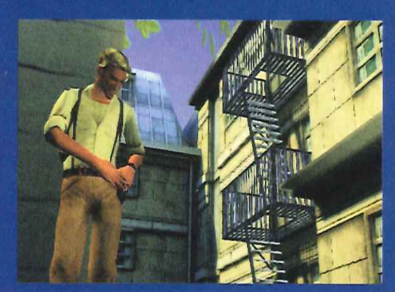
ROLLING
DESARROLLADOR Y EDITOR: RAGE
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Nuevo intento de intentar seguir la estela de ese cometa llamado *Tony Hawk*. Este juego incluirá un total de 18 conocidos patinadores con los que podremos participar en las diversas modalidades de juego.

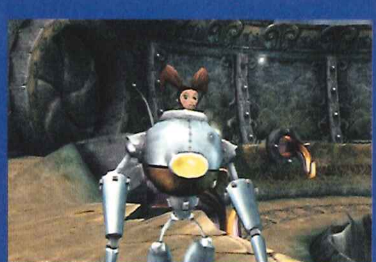
TOTAL INMERSION RACING
DESARROLLADOR: RAZORWORKS
EDITOR: EMPIRE
LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
Un juego de conducción que nos propone labrarnos nuestra carrera como piloto empezando en las categorías más modestas hasta llegar a lo más alto.

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR
DESARROLLADOR: DRAGONSTONE
EDITOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
El esperado retorno de un juego que labró su leyenda en los salones recreativos, que vuelve convertido en un *arcade* 3D en tercera persona.

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
DESARROLLADOR: WXP EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Con la licencia de los libros de Tolkien, no de la película de Peter Jackson, se está trabajando en dar forma a un prometedor RPG en el que podremos manejar a Frodo, Gandalf o Aragorn.

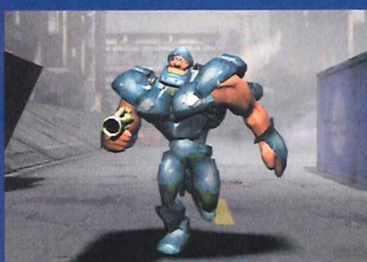



Una secuencia de *Broken Sword 3.*


Pixie y su traje en *Core.*


Haven, un juego de Traveller's Tales.


El motor gráfico de *Knight Rider.*


El Sargento Cruise contra los alienígenas.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
DESARROLLADOR: REVOLUTION
EDITOR: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
La tercera entrega de una saga enmarcada dentro del género de la aventura gráfica que cosechó gran popularidad a su paso por el PC. El juego cuenta con un motor gráfico 3D y se desarrolla en tercera persona.

CORE
DESARROLLADOR: UDS
EDITOR: CDV
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Este juego está protagonizado por Pixie y por su traje metálico llamado Core que le otorgará una serie de asombrosos poderes. Podremos descubrirlo a lo largo de los niveles que componen esta aventura de acción.

FROGGER CLASSIC
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002
Un juego cuyo nombre lo dice todo... o casi todo. Se trata efectivamente de un *remake* del clásico *Frogger*, pero sustituyendo los gráficos 2D por unos renovados escenarios y personajes en 3D.

HAVEN: CALL OF THE KING
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: OTOÑO 2002
Un atrevido intento de combinar *shooters*, plataformas, conducción y otras mecánicas de juego en un solo título. Nuestro papel es el de Haven, un joven héroe que combatirá contra las fuerzas del mal.

IRON STORM
DESARROLLADOR: 4X STUDIO
EDITOR: WANADOO
LANZAMIENTO: 2002
Un juego bélico en 3D que nos propone un fatalista argumento: Corre el año 1964 y la Segunda Guerra Mundial todavía no ha acabado. Nuestro objetivo es derrotar a un Consorcio que se halla detrás del conflicto.

KNIGHT RIDER
DESARROLLADOR: DAVILEX GAMES
EDITOR: UNIVERSAL STUDIOS
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Sí, has leído bien. Por increíble que te pueda parecer, un estudio de desarrollo está trabajando actualmente en un juego basado en la serie de televisión *El Coche Fantástico.* Evidentemente, se trata de un juego de conducción...

ROBOTECH: BATTLECRY
DESARROLLADOR: VICIOUS CYCLE
EDITOR: TDK
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Otro juego más de *mechs.* En esta ocasión se trata de un juego de acción 3D en tercera persona basado en misiones y que presenta una notoria peculiaridad: sus gráficos son *cel shaded.*

SGT. CRUISE
DESARROLLADOR: XRAY/TITUS
EDITOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
Los alienígenas han invadido la Tierra y sólo hay un hombre dispuesto a pararles los pies: el Sargento Cruise. este es el argumento de este divertido juego 3D que combina acción, conducción y estrategia.

SLAM TENNIS
DESARROLLADOR: INFOGRAMES
EDITOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: VERANO 2002
Un simulador de tenis que pronto acercará este deporte a nuestra consola. Podremos jugar en la piel de algunas de las grandes estrellas de la raqueta, como Tim Henman, Carlos Moyà o Yevgeny Kafelnikov.

BLOOD RAYNE
DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
EDITOR: MAJESCO
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Un juego con una extremada dosis de violencia protagonizado por una agente femenina del servicio secreto mitad humana mitad vampiro, que tendrá que luchar contra los nazis. Un argumento algo demencial, ¿no?

STRIDENT
DESARROLLADOR Y EDITOR: PHANTAGRAM
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Este juego de acción 3D en tercera persona está ambientado en un inquietante escenario: lo que quedaría de nuestra civilización después de una hipotética Tercera Guerra Mundial.

AQUAMAN
DESARROLLADOR Y EDITOR: TDK
LANZAMIENTO: INVIERNO 2002
Tal vez nos sea un personaje muy popular por estos lares, pero Aquaman es el protagonista de un tebeo de DC Comics. Con esta licencia, TDK está trabajando en un juego de acción y aventura.

NINJA GAIDEN
DESARROLLADOR Y EDITOR: TECMO
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
Una espectacular aventura de acción protagonizada por ninjas que será editada de forma exclusiva para Xbox. Los gráficos del juego son realmente espectaculares. Habrá que seguirle la pista...

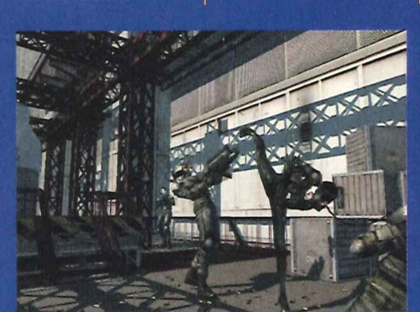
SEABLADE
DESARROLLADOR: VISION SCAPE
EDITOR: SIMON & SCHUSTER
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002
Un juego de acción 3D futurista en el que pilotamos una nave que puede tanto volar por el cielo como sumergirse en el agua. A sus mandos afrontaremos diversas misiones en nuestra lucha contra el Mal.

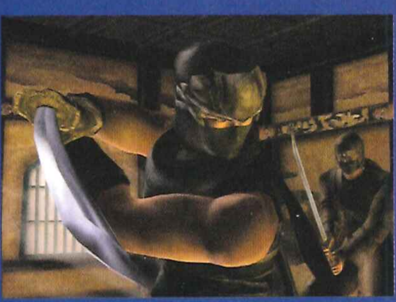
ALTER ECHO
DESARROLLADOR: OUTRAGE GAMES
EDITOR: THQ
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
En el papel de Nevin nos podremos aventurar en este original juego de acción que nos permite «metafosearnos» y adoptar tres sistemas de combate diferentes, además de poder alterar el transcurso del tiempo.

PROJECT NOMADS
DESARROLLADOR: CDV
EDITOR: CDV
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
Un título de acción en primera persona combinado con elementos de estrategia y secuencias aéreas con naves. La versión para PC fue elegida mejor juego del pasado ECTS 2001.

VULTURES
DESARROLLADOR: GRIN
EDITOR: CDV
LANZAMIENTO: INVIERNO 2003
Otro juego de gladiadores, pero con un enfoque menos fidedigno con la historia para dotarlo de mayor espectacularidad.


Un partido de *Slam Tennis.*


Así de espectacular es *Strident.*


Así de bien luce *Ninja Gaiden.*

LAS CIFRAS DEL E3 2002

AÑO TRAS AÑO, la principal feria internacional que se celebra sobre el mundo de los videojuegos crece en volumen, importancia y brillo. Sólo otros dos certámenes, principalmente el Tokyo Game Show japonés y, aunque no tanto el ECTS europeo, consiguen competir con este auténtico monstruo del entretenimiento por el que, en esta edición, han desfilado más de 60.000 profesionales del sector, pertenecientes a un total de 70 países diferentes.

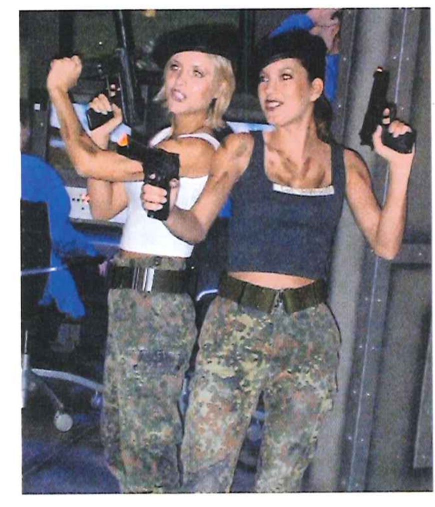


↑ El «stand» de Microsoft.

El resto de las cifras de la feria son igualmente apabullantes: más de 400 expositores han mostrado sus productos durante el certamen, y se han presentado más de 1.000 nuevos juegos para diversas plataformas.

Las espadas están en todo lo alto para la edición del año que viene, que se celebrará también en la ciudad estadounidense de Los Ángeles a partir del 12 de mayo. Si este año podría considerarse el de la confirmación de Xbox como plataforma, tal vez en 2003 llegue el momento de la coronación. Tiempo al tiempo...

BARBIES A GO-GO





UN TÓPICO ya imprescindible durante la celebración del E3 es la competición feroz que mantienen los expositores por atraer a los visitantes con un nada sutil método: la estratégica colocación en sus *stands* de explosivas *barbies* siliconadas que sirven de reclamo para un público mayoritariamente varonil.

Si bien es justo reconocer honrosas excepciones, que utilizan vídeos o versiones jugables de sus títulos para acaparar la atención del personal, lo cierto es que la presencia de estas jovencitas -o no tanto- es uno de los ingredientes habituales del certamen. Hay que decir que a tenor de cómo se prodigan los integrantes de la prensa especializada en fotografiarse junto a ellas para mostrarse bien acompañados en sus respectivos medios, no es extraño que los expositores continúen reincidiendo en esta práctica.

Pero, en fin, quien esté libre de pecado que tire la primera piedra, y nosotros nos rendimos a la evidencia: aquí tenéis vuestra inefable dosis de *barbies*. Que aproveche...

OTROS TÍTULOS

UNA VEZ MÁS, debemos ampararnos en la sobada frase de «no están todos los que son, pero sí son todos los que están». Aún así, aquí va una pequeña lista de juegos que se mostraron en el E3 y de los que no os hemos hablado a lo largo de este reportaje por diversos motivos: Bien por girar en torno a deportes poco populares en nuestro país (fútbol americano, *hockey*, *béisbol*...), bien por tratarse de juegos de los que ya os habíamos hablado suficientemente con anterioridad, o bien simplemente porque sus nombres se mencionaron pero no se facilitó información alguna acerca de su contenido. Allá va:

- All-Star Baseball 2003 (Acclaim)
- Armada 2: Star Command (Metro 3D)
- Battle Engine Aquila (Infogrames)
- Big Mutha Truckers (Empire)
- Buffy the Vampire Slayer (Fox)
- Chase (Bam Entertainment)
- Conflict: Desert Storm (Take 2)
- Crash (Rage)
- Crimson Skies (Microsoft)
- Deathrow (Ubi Soft)
- Falcone (Virgin)
- Gun Metal (Majesco)
- Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
- Lamborghini (Rage)
- Loons (Infogrames)
- Lotus Challenge (Virgin)
- Madden NFL 2003 (Electronic Arts)
- Mech Assault (Microsoft)
- Mike Tyson Heavyweight Boxing (Codemasters)
- MLB SlugFest 2003 (Midway)
- Mortal Kombat: Dark Alliance (Midway)
- NASCAR Thunder 2003 (Electronic Arts)
- NBA 2K3 (Sega)
- NBA Inside Drive 2003 (Microsoft)
- NCAA College Football 2K3 (Sega)
- NCAA Football 2003 (Electronic Arts)
- NFL 2K3 (Sega)
- NFL Blitz 2003 (Midway)
- NFL Fever 2003 (Microsoft)
- NHL 2003 (Electronic Arts)
- NHL 2K3 (Sega)
- Phantom Crash (Phantagram)
- Prisoner of War (Codemasters)
- Pro Race Driver (Codemasters)
- Quantum Redshift (Microsoft)
- Rocky (Rage)
- Shaun Murray's Pro Snowboarder 2 (Activision)
- Shaun Murray's Pro Wakeboarder (Activision)
- Shayde: Monsters Vs. Humans (Metro 3D)
- Shining Lore (Phantagram)
- Splashdown (Infogrames)
- Team SAS (Rage)
- Total Inmersion Racing (Empire)
- Totaled! (Majesco)
- Transworld Snowboarding (Infogrames)
- Twin Caliber (Rage)
- Whacked (Microsoft)
- World Series Baseball (Sega)



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tu mismo.



VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

ANÁLISIS DEL MES





GUN VALKYRIE
Un mundo enloquecido por la tecnología y lleno de monstruos nauseabundos.

SPIDER-MAN: THE MOVIE
Llega a Xbox el héroe arácnido más famoso de todos los tiempos.

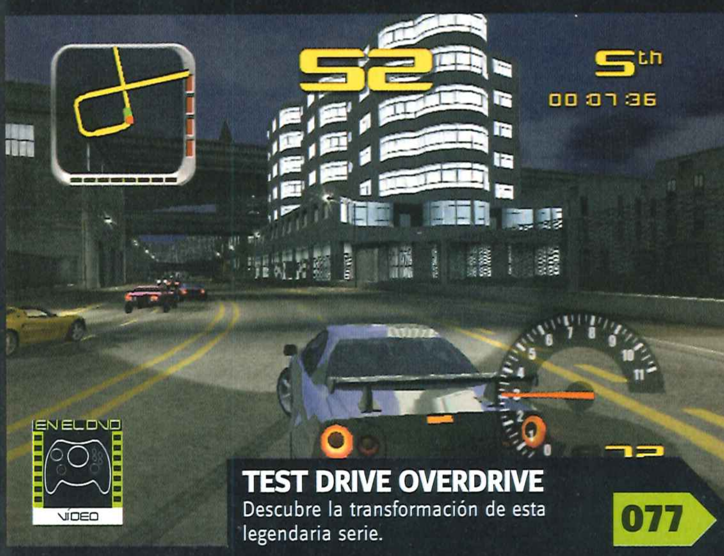


BURNOUT
Conduce a toda pastilla potentes coches ignorando las normas de tráfico.

MOTO GP
Vive toda la emoción del Gran Premio de motociclismo en el salón de tu casa.



UFC: TAPOUT
Un juego de boxeo con combates duros, muy duros.

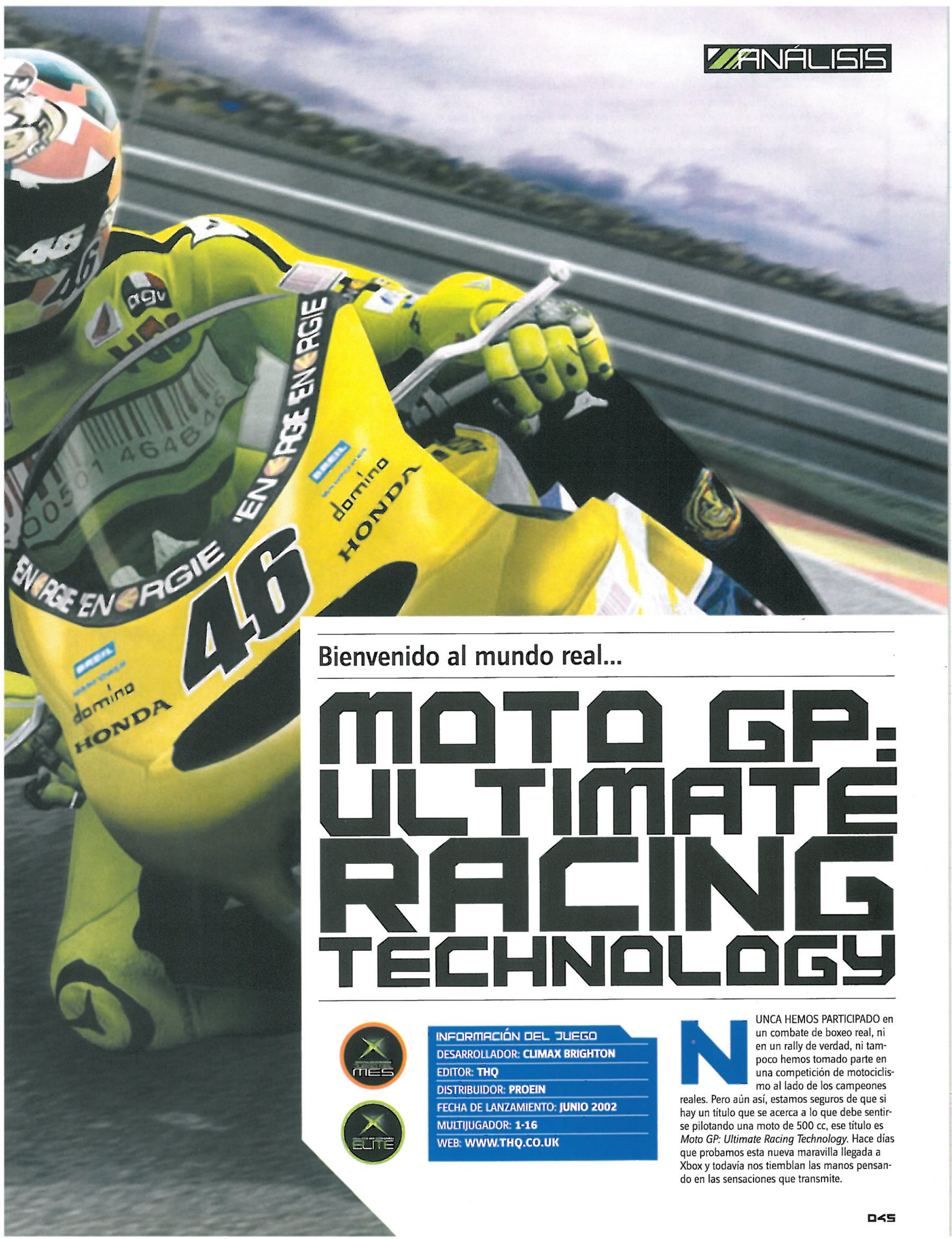


TEST DRIVE OVERDRIVE
Descubre la transformación de esta legendaria serie.



RED CARD SOCCER
Un partido de fútbol con jugadores ni mejores ni peores, diferentes.





Bienvenido al mundo real...

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **CLIMAX BRIGHTON**
- EDITOR: **THQ**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-16**
- WEB: **WWW.THQ.CO.UK**

NUNCA HEMOS PARTICIPADO en un combate de boxeo real, ni en un rally de verdad, ni tampoco hemos tomado parte en una competición de motociclismo al lado de los campeones reales. Pero aún así, estamos seguros de que si hay un título que se acerca a lo que debe sentirse pilotando una moto de 500 cc, ese título es *Moto GP: Ultimate Racing Technology*. Hace días que probamos esta nueva maravilla llegada a Xbox y todavía nos tiemblan las manos pensando en las sensaciones que transmite.



ANALÓGICAMENTE PERFECTO Control total a 300 km/h

UNO DE LOS mayores aciertos del sistema de control de *Moto GP* es que es totalmente analógico. Desde el acelerador hasta la dirección, pasando por el freno de la rueda delantera y el freno de la rueda trasera. Este sistema te permite llevar a cabo multitud de combinaciones durante una carrera. En algunas curvas utilizas el freno delantero, en otras el trasero, en las más cerradas puedes utilizar los dos. Es uno de los aspectos más logrados del juego y la sensación de control es total.

FRENO TRASERO. El uso correcto de este freno puede salvarte la vida en algunas curvas, especialmente aquellas en las que te hayas pasado de frenado y veas que vas a salirte de la pista. Aprieta el gatillo izquierdo para derrapar un poco e intenta corregir la trayectoria de tu máquina. Pero no te pases, ya que si lo aprietas demasiado verás como el derrape es excesivo y besarás el suelo sin que tengas tiempo de pestañear.

FRENO DELANTERO. Utiliza el gatillo derecho para aprovechar el poder de frenado que te otorga el freno delantero de doble disco de tu motocicleta. Resulta especialmente útil antes de entrar en una curva y para conseguir una frenada eficaz y rápida en pocos segundos. Si echas hacia delante a tu piloto y utilizas este freno, incluso podrás levantar la rueda trasera. No es muy útil, pero es espectacular cuando llegas a la meta.

POSICIÓN DEL PILOTO. La palanca analógica izquierda controla al piloto. Si la mueves hacia la izquierda o hacia la derecha, conseguirás que la moto gire hacia una dirección u otra. Si echas la palanca hacia delante, el piloto adoptará una posición más aerodinámica y aumentará la velocidad máxima. Si echas la palanca hacia atrás, el piloto se sentará más atrás y se levantará un poco. Esto resulta útil para aumentar la potencia de freno y para levantar la rueda delantera.

ACELERACIÓN/FRENADA. Con la palanca analógica derecha controlas la aceleración y el freno. Es muy útil para conseguir encontrar un punto de aceleración o una velocidad adecuada en cada curva. Si echas la palanca hacia atrás, no sólo dejas de acelerar, sino que también frenas con ambas ruedas a la vez.

Es el mejor juego de carreras disponible en estos momentos para Xbox

Aunque no seas un aficionado al motociclismo, en alguna ocasión habrás visto una carrera de motos por televisión. Sí, hombre, un puñado de locos encima de máquinas de dos ruedas que alcanzan velocidades de vértigo. El objetivo consiste en dar vueltas en un circuito y llegar el primero para ganar la competición. Y pasados quince días, más de lo mismo. Hasta que se termina la temporada, se suman los puntos que has obtenido y el que tiene más puntos, gana el campeonato mundial. ¿Te suena todo esto? Es muy simple y más si te llamas Mike Doohan o Valentino Rossi.

Lo que no es tan simple es traducir la emoción de este tipo de carreras en un videojuego. Pero THQ lo ha conseguido. Y lo han conseguido hasta tal punto, que después de jugar unas horas con *Moto GP*, empezarás a confundir realidad y ficción.

Este título ofrece diez circuitos reales del Campeonato de Motociclismo Mundial, además de todas las motos y pilotos de la temporada pasada. O sea, que estamos ante una licencia como dios manda. Pero con eso no basta para conseguir encandilar al público. Ya hemos visto en demasiadas ocasiones las barbaridades y atrocidades que pueden hacerse con las licencias deportivas y cinematográficas, entre otras.

Moto GP exprime las posibilidades de Xbox al máximo. Así de sencillo. Es un videojuego exclusivo de nuestra querida consola negra y verde, porque no nos engañemos, ninguna otra consola del mercado actual sería capaz de presentar unos gráficos tan nítidos y una velocidad tan endiablada. El potencial que ofrece Xbox ha permitido a los creadores de *Moto GP* lucir- »





Los efectos visuales son deslumbrantes.



Adelántame si te atreves...



El efecto *blur* en todo su esplendor.



El modo en primera persona es estupendo, pero es más difícil pilotar tu motocicleta.



Lo mejor de todo es que es tan divertido jugar con él como espectacular de ver.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DESBLOQUEA A CONTRARRELOJ
Moto GP esconde muchos secretos que deberás desbloquear superando ciertos retos. Así como los filtros de imagen, también podrás coleccionar varios diseños para tu moto y conseguir circuitos inversos. También tienes la posibilidad de desbloquear la pista de entrenamiento, en la que podrás competir contra los 19 pilotos restantes, aunque este secreto te costará sangre y sudor, puesto que para conseguirlo deberás ganar el Campeonato en el modo de «Dificultad de Campeón». Pero aún hay otro secreto que merece la pena desbloquear y que deberás descubrir tú solo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ROAD MOVIE
Antes de cada carrera, en el modo «Campeonato», podrás ver un vídeo sobre el país en el que te encuentras y gracias al cual podrás conocer más cosas sobre su cultura, arquitectura y otros aspectos. Es una característica que ayuda a dar sensación de realismo a cada evento.

VUELTAS Y MÁS VUELTAS
Si tienes el valor que hay que tener, ve a la opción de vueltas por carrera y pon 20 vueltas, como en las carreras de verdad. Prepárate para concentrarte durante un buen rato y veremos si aguantas hasta el final. No seas cobarde.

Nunca en la vida habíamos visto un efecto de lluvia parecido

se como nunca nadie lo había hecho en un juego de carreras. Las texturas, variadas y preciosistas, parecen reales, aunque sólo las verás cuando vayas a poca velocidad, porque cuando aprietes el acelerador sólo tendrás tiempo para concentrarte en la próxima curva. Los pilotos son enormes y hacen gala de un gran abanico de animaciones. Intenta dar un golpe a otro piloto con tu motocicleta y verás como empieza a hacerte gestos con los brazos maldiciéndote. La distancia del horizonte es ¿infinita? No, no es infinita, pero después de tener que soportar miles de juegos con la dichosa niebla que esconde el escenario que en realidad no está, es una gozada ver el sol al fondo de la pantalla, ver todo el circuito en su máximo esplendor. Si crees detectar algún *pop-up* durante una carrera, no se trata de un *pop-up*, simplemente tienes que ir al oculista a que revise tu vista, porque en *Moto GP* no existen los molestos *pop-up*. Y si a estas alturas del análisis ya estás babeando, prepárate porque aún queda otra sorpresa.

La lluvia. Nunca en la vida habíamos visto un efecto de lluvia parecido. Es demencial. Es sorprendente. Es algo que sólo Xbox puede conseguir. Es absolutamente hipnotizante ir a 200 kilómetros por hora detrás de otra moto y ver cómo el agua que levanta su rueda trasera se pega a tu televisor. Si encabezas la carrera, verás como algunas gotas de agua empiezan a deslizarse por tu pantalla, pero cuando una motocicleta consigue arrebatarte el liderazgo y ponerse delante de tu máquina, verás como el número de gotas empieza a aumentar y se reduce tu campo de visión. El agua que levantan el resto de motos (y tú mismo) es algo que

APRENDE A CONDUCIR >> La gasolina la inventó el demonio

ANTES DE EMPEZAR el Campeonato deberás pasar por una fase de entrenamiento para mejorar las estadísticas de tu piloto. Tus habilidades están divididas en cuatro grupos -curvas, frenada, velocidad punta y aceleración- y hay cinco retos para cada una de estas disciplinas que deberás superar. Puedes ganar una medalla de plata u oro en cada reto y, por cada medalla que consigas, obtendrás un punto extra para tus estadísticas. A continuación te damos algunas pistas útiles.



CURVAS

>> PASA POR entre los obstáculos (si tocas uno recibirás una penalización), haz un giro de 180º y vuelve al principio antes de que se acabe el tiempo.

PISTA CLAVE: Empieza a girar pronto para pasar rozando sin tocar el obstáculo.



FRENADA

>> Dirígete hacia los conos y demuestra que no sólo de correr vive el hombre. Es bastante peliagudo conseguir la medalla de oro en este reto.

PISTA CLAVE: Ábrete hacia el final y gira rápido para apurar al máximo.



VELOCIDAD PUNTA

>> Mantente en una de las tres primeras posiciones en esta frenética carrera a tres vueltas en el circuito de Suzuka.

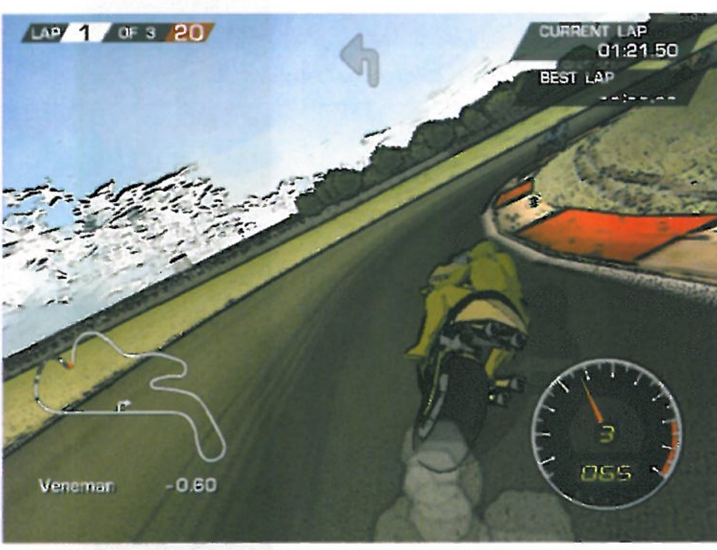
PISTA CLAVE: Con un poco de práctica, podrás derribar a tus competidores frenando de golpe.



ACELERACIÓN

>> Da una vuelta en el circuito de Mugello alcanzando el punto de control dentro del límite de tiempo.

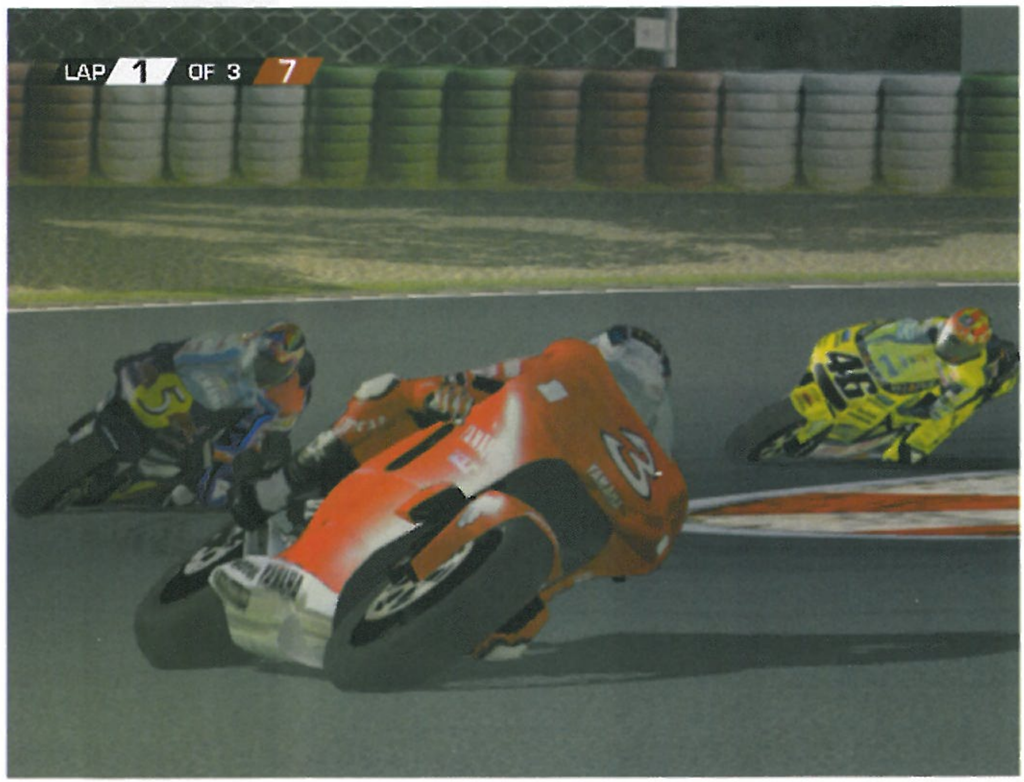
PISTA CLAVE: Mantente alejado de los grupos, puesto que pueden mermar tu velocidad punta.



↑ El filtro de *cel-shading* es mejor que otros juegos de «dibujos animados».



↑ Fíjate en la distancia del horizonte! Esto es Le Mans.



↑ En las repeticiones te darás cuenta de lo real que es el juego. La cámara lenta es una pasada.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> ¡QUE BORROSO!
Cuando alcanzas la velocidad punta, se activa un efecto de *blur* que incrementa la sensación de velocidad hasta cotas inimaginables. Es un efecto sorprendente y más aún, cuando frenas de repente y ves como todo vuelve a enfocarse de golpe.

>> PONTE CHULO
Realiza algunas acrobacias con tu moto (levanta la rueda delantera o la trasera) y verás como las repeticiones ganan en espectacularidad.





↑ Lánzate de cabeza a las carreras más frenéticas que vivirás nunca en el comedor de tu casa.



↑ Incluso los otros pilotos tienen accidentes.



↑ ¿A que parece la tele?



↑ Cuidado con los controles o acabarás muy mal.



↑ Precaución es la palabra clave con el suelo mojado.



↑ ¿No te recuerda a algún videoclip de los 80?

El unico título que te permite vivir todas las sensaciones al pilotar una moto de 500cc

» tiene que verse, no puede explicarse. Igual que no puede explicarse la forma en que los charcos que se forman reflejan el escenario y las motocicletas que pasan cerca de ellos. Son momentos como éstos los que te hacen dar cuenta de que algo gordo se está cociendo dentro de tu consola, que realmente esta industria avanza día a día y que no tiene límite alguno. Nunca nada nos había parecido tan real. ¿Cómo lo han conseguido los chicos de THQ? No tenemos ni idea, pero es algo que no pasará desapercibido y que muchas compañías deberían tomar como ejemplo.

Todo lo comentado hasta ahora está muy bien. Todo muy bonito y divertido. Pero un juego de estas características se hunde en menos que canta un gallo si el sistema de control no funciona a la perfección. Y ese NO es el caso de *Moto GP*. Todo al contrario. El sistema de control es perfecto.

Ya hemos comentado al principio del análisis que se trataba de un título exclusivo para Xbox. Pues bien, su sistema de control también es exclusivo y saca partido del controlador de nuestra máquina como pocos juegos han conseguido. Con la palanca analógica izquierda conduces la motocicleta, es decir, giras a izquierda o derecha. Con la palanca analógica derecha controlas el acelerador y, con los gatillos, controlas los frenos delanteros y traseros de forma individual. Sencillamente genial. Quizá te cueste acostumbrarte al principio, pero vale la pena el esfuerzo, puesto que la recompensa es sumamente grata. Con este sistema de control tienes realmente la sensación de que eres tú quien está a los mandos de la máquina. Además, la respuesta del piloto a nuestras acciones está perfectamente ajustada y es muy sensible.

Y por si todavía no tienes suficiente con todo lo dicho hasta aquí, *Moto GP* también te ofrece, además de los modos «Arcade» y «Campeonato», partidas multijugador a pantalla partida de hasta 4 jugadores, partidas multijugador de hasta 16 jugadores con el sistema Link, divertidos modos en los que los pilotos parecen dibujos animados o esbozos hechos a lápiz (al más puro estilo del videoclip *Take on me*, del grupo A-HA).

Moto GP es un excelente juego de carreras. Es el mejor juego de carreras disponible en estos momentos para Xbox. Tanto si eres un seguidor del campeonato de motociclismo real como si no lo eres, este título te entusiasmará. Consigue transmitir sensaciones indescriptibles, hace gala de un sistema de control envidiable y roza unas cotas de jugabilidad altísimas. Señoras y señores, hay que quitarse el sombrero ante la obra que ha creado THQ.



¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE

TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL







¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.



PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala camisetas Xbox a las personas que se suscriban mandando el cupón adjunto.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos...

Población...

Provincia... C. P. ....

Correo electrónico...

FORMA DE PAGO:

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



¡El Hombre Araña contra El Duende Verde y los Siniestros Segundones!

SPIDER-MAN THE MOVIE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: TREYARCH
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO 2002
MULTIJUGADOR: 1
WEB: WWW.UNIVERSEOFHEROES.COM/GAME_THEMOVIE.HTML

EL JUEGO *Spider-Man: The Movie* forma parte de la clásica operación comercial. En torno a un Blockbuster veraniego, se produce una avalancha de lanzamientos comerciales (comics, adaptaciones al videojuego, *trading cards*, bandas sonoras, libros, etc.) que, al menos, aseguran que tal idea pase al imaginario público por pura sobreexposición de la marca. Bien sean dinosaurios, héroes galácticos, voluptuosas ¿arqueólogas? capaces de mantener todo tipo de posturitas con el pecho bien erguido... El verano pasa y el aficionado se puede dar con un canto en los dientes si, al menos, alguno de esos lanzamientos derivativos no es completamente infumable.

El caso de Spider-Man, por suerte, es diferente. La película de Sam Raimi es el fenómeno cinematográfico del año, incluso por encima de *El ataque de los clones*. Tanto en términos de expectación y valoración de la crítica (hablando de este tipo de producciones, claro) como de cifras y resultados comerciales. La película de Sony ha pulverizado los récords de taquilla existentes al superar los 100 millones de dólares en el mismo fin de semana del estreno, los 200 en sólo 9 días y los 300 en 22. No está mal para tratarse de una película de superhéroes.

El paso natural para quien quiera seguir disfrutando del personaje tras ver la película es comprar los comics. Bien, por primera vez en bastantes años, todas las colecciones del *trepamuros* se hallan en manos de buenos autores y difícilmente defraudarán a quie- »

ESTILOS DE JUEGO » Saca el máximo partido a tus poderes arácnidos...

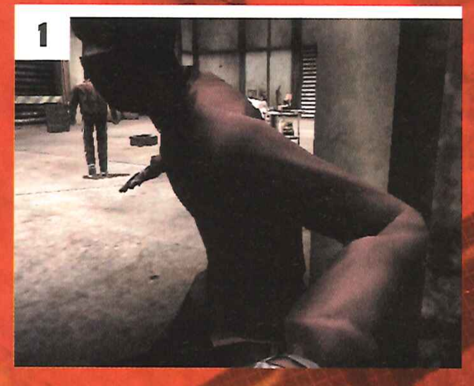
SPIDER-MAN: THE MOVIE presenta una amplia variedad de estilos de juego. Encontra-rás niveles que pasan rápidamente de uno a otro antes de llegar a algunos sorprendentes enfrentamientos con jefes de final de nivel.

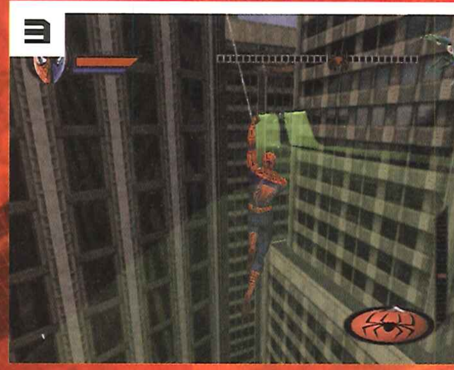
1: FURTIVO
UN ÁREA poco iluminada facilita a Spider-Man desaparecer de la vista de sus enemigos. El icono con la cara de Spidey cambia de rojo a negro indicando que, dado que no puede ser detectado, puedes dedicarte a planear un nuevo ataque o, simplemente, esperar. Si consigues no alertar a ningún guardia durante todo un nivel, serás recompensado con un «Bonus Stealth» (bonificación por sigilo). Algo que no resulta fácil, dado que en ocasiones basta asomar la nariz por un conducto de ventilación para ser descubierto.

2: PROTECCIÓN
UNA PERSONA corriente, con sus débiles músculos y quebradizos huesos, necesita protección continua de los «supertipos». Ocasionalmente, a mitad de nivel, tendrás que proteger a los ciudadanos, uniéndote, por ejemplo, a los guardias de seguridad y evitar que sean apaleados durante los «supercrímenes». Es sólo una pequeña variación sobre las situaciones de combate, pero defender a un inocente te hace sentir como un auténtico héroe.

3: PERSECUCIÓN
¡MIRA! ¡En el cielo! Es un borroso objeto con forma de cigarro seguido por un, mmm..., péndulo también borroso. Bueno, ese eres tú atravesando el cielo de Nueva York mientras persigues al malo. Con una cámara fija («Lock On Camera») siguiendo la acción, lo que podría haber resultado bastante complicado acaba por ser muy divertido.

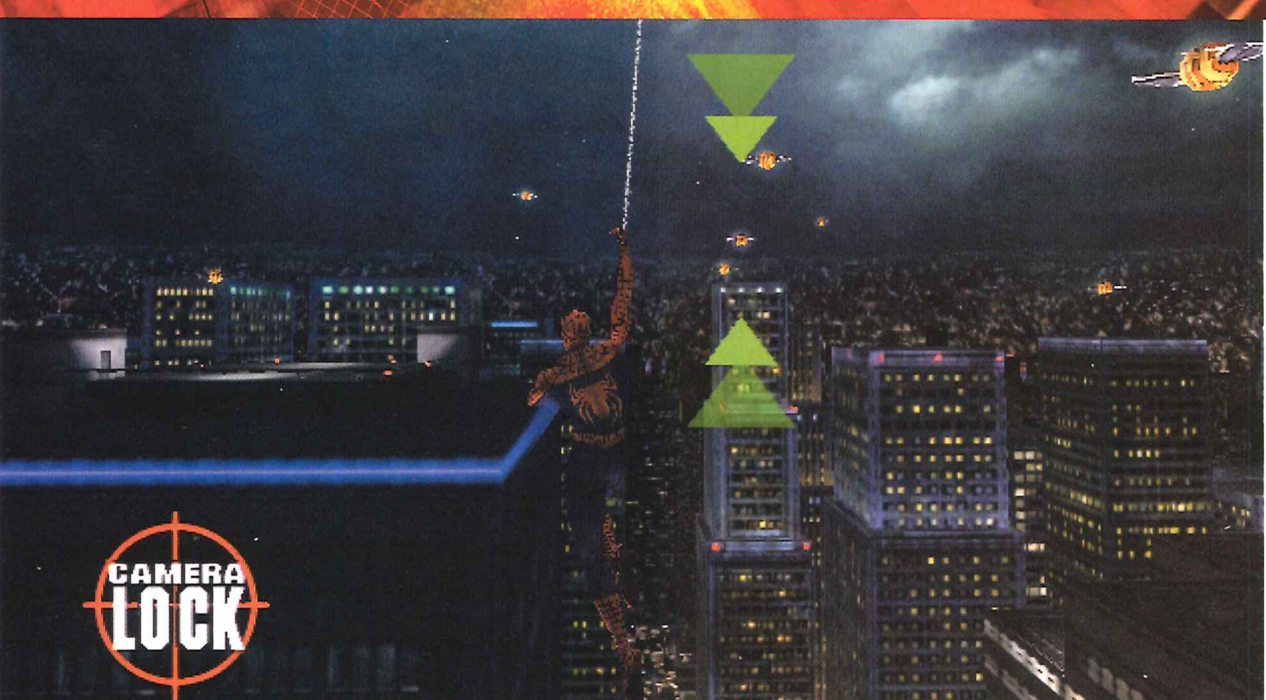
4: COMBATE
AUNQUE Spider-Man puede trepar por las paredes y balancearse entre rascacielos, todavía ha de ensuciarse las manos y soltar algunos mamporros a los villanos de vez en cuando. Puedes utilizar el modo «Target Lock» (objetivo fijado) para acabar con las amenazas más extremas, pero a menos que te muevas mucho con ayuda de tus redes no es difícil verse sobrepasado por la superioridad numérica.











↑ **Spider-Man en peligro de ser afeitado por algunos *razorbats*. Debes destruir 50 de esos trastos para avanzar.**

» nes descubran al personaje por la vía cinematográfica. La cosa sería redonda si hubiera un buen videojuego capaz de ponerte en el pellejo de Spider-Man. Sorpresa. Lo hay.

Treyarch ha hecho un buen trabajo y los jugadores pueden prepararse para pasar un buen rato frente a su Xbox. Pero tiene truco ya que apostaban sobre seguro. La nueva encarnación del hombre araña no deja de ser un *remake* del título que hace tres años Neversoft desarrolló y Activision (propietaria de la licencia del personaje desde entonces) publicó para PSX. Posteriormente llegaron las conversiones y segundas partes para Nintendo 64, Dreamcast, PC y otra vez PSX. Ahora, acompañando el estreno de la película, el juego aparece desarrollado para las consolas de última generación (todas ellas por Treyarch) y, nuevamente, el PC. Y aunque casi todas las ideas recogidas en este título son ya conocidas, el poderoso envoltorio tecnológico las hace parecer casi nuevas.

Spider-Man es, en su versión para Xbox, el videojuego de superhéroes más logrado hasta la fecha. Treyarch parte del argumento de la película y añade algunos elementos de cosecha propia en aras de una jugabilidad más diversa. La aventura arranca con un inexperto Peter Parker enfundado en un disfraz casero y dispuesto a capturar al asesino de su tío Ben, aquel que impartió la lección ética más popular de la historia de los tebeos: Un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Durante los tres primeros niveles, *Spider-Man: The Movie* revive los hechos que dan lugar al nacimiento del vigilante enmascarado. A partir del cuarto, el jugador ya cuenta con un disfraz en condiciones y hace su aparición el Duende Verde. Desde ese momento, la trama del juego se toma algunas licencias con la cinematográfica. Otros villanos, como Shocker, Buitre, Escorpión y Kraven (la mayoría de ellos, ilustres segundones en la colección de comics y que ya habían aparecido en las versiones anteriores del videojuego) hacen su aparición y, en la última parte, se retoma el hilo argumental del enfrentamiento con el Duende hasta el final de la aventura.

Spider-Man es un juego 3D de acción en tercera persona. Y, a pesar de su 

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» BOLERA ARÁCNIDA
Uno de los primeros secretos que puedes descubrir con los puntos de bonificación es este ingenioso juego de bolos. Se trata de un minijuego para cuatro participantes ambientado en una gigantesca bolera, donde los jugadores se turnan para enviar a Spider-Man, balanceándose en su red, contra un puñado de criminales maniatados al final del pasillo por el que tradicionalmente se manda la bola. No es brillante, pero sí entretenido.

» FRONTERAS INVISIBLES
A pesar de que las vistas aéreas dan la impresión de que el mundo de juego se extiende hasta el horizonte, unos muros invisibles se aseguran de mantener al protagonista en sus confines. Al llegar al límite de un nivel, la cámara se aleja para entrar en modo automático mientras el juego redirecciona a Spider-Man. Un superhéroe, por lo que parece, está sujeto por algo más que su destino. .

APROVECHA TUS ARMAS» La telaraña es más versátil de lo que parece

SER UN superhéroe a menudo consiste en mantener una apariencia de chulería mientras escondes los habituales miedos adolescentes. Te encuentras con músculos en lugar de gusto por la moda, una pubertad complicada por la mutación radiactiva y una fijación obsesiva por proteger a los inocentes. Todo ello cuando sería mucho más fácil poner tus habilidades a la venta y enganchar un contrato para la grabación de un disco. La contrapartida es un fajo de ostentosos superpoderes. Aquí está nuestra guía de lo que convierte a Spider-Man en un útil aliado para la causa de la justicia.

1: HABILIDADES DE COMBATE

ENFRENTARSE cara a cara con la escoria criminal más arrastrada es una actividad diaria cuando tu cuerpo ha sufrido una mutación radiactiva. Spidey cuenta con un montón de combos y maniobras de combate mediante la combinación de tres botones, 21 en total, que se obtienen de forma progresiva recogiendo iconos en forma de araña dorada. Uno de los mejores (imagen clásica en los cómics) es cuando subes a los hombros del enemigo para atizarle mientras corre.

2: GUANTES DE RED

SPIDER-MAN puede crear un puño americano improvisado cubriendo sus manos con telaraña. En cualquier misión que incluya enfrentarse a los matones de nivel más bajo, como vándalos o esbirros, añade un «punch» extra a los puñetazos.

3: ENRÉDALOS

SPIDEY PUEDE descargar un chorro de telarañas sobre cualquier enemigo a su alcance, inmovilizándolo con el pegajoso fluido. Utilízalo contra parejas de enemigos para distraer a uno mientras te encargas del otro. No es efectivo durante mucho tiempo, pero al menos podrás decir que los atrapas como a moscas.

4: DOMO DE RED

CUANDO la acción se vuelve demasiado frenética, Spidey puede encogerse sobre el suelo y cubrirse con una pequeña capa de telaraña en forma de domo. No vale sólo como escudo frente a los ataques enemigos, dado que puedes apretar un botón para que explote y dañe a los más cercanos al protagonista. Una minibomba inteligente que consume una considerable cantidad de telaraña de los cartuchos.

5: LANZAMIENTO CON RED

¿MERECE la pena tomarse la molestia de golpearlos? Lanza una telaraña contra un enemigo cercano, engánchalo y lánzalo por encima de tu cabeza. Aterrizará de morros y cerca de ti. Cerca como para rematarlo con tus Spider-botas.

6: *WEB ZIP*

UNA ACCIÓN que facilita los atajos. *Web Zip* se refiere a enganchar una red en la pared o el punto a donde quieres desplazarte y tirar con fuerza para cruzar la distancia en un instante. Puedes hacer clic con la palanca derecha del controlador para cambiar al modo «Look Around» en el que un cursor permite marcar con exactitud el punto a donde disparas. Una habilidad esencial en muchos momentos del juego.

7: BALANCEARSE EN RED

LA MARCA de fábrica de la casa, la imagen que lo ha hecho famoso a lo largo de toda su trayectoria. Conducir al Hombre Araña entre los rascacielos de Nueva York es, sin duda, el «Momento Spider-Man» más logrado del juego. La acción se realiza empleando sólo el gatillo derecho. Puedes utilizar la palanca izquierda para calibrar la altura a la que se mueve y también cambiar de dirección con facilidad. Diversión al máximo.

8: TREPANDO MUROS

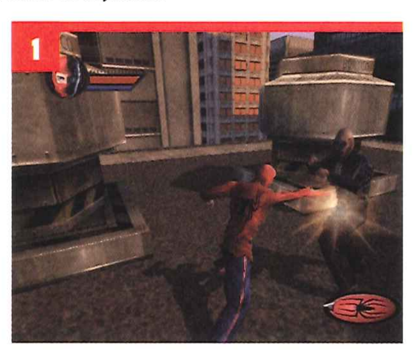
DEDOS pegajosos y unas yemas provistas de diminutas púas mutantes permiten a Spider-Man sujetarse a los muros y moverse por los techos a través de conductos de ventilación y, en definitiva, ir a donde le dé la gana. Hay unas pocas superficies en las que el truco no funciona -puertas de garaje y algunas ventanas-, pero la norma general es que si es plana, puedes sujetarte a ella.

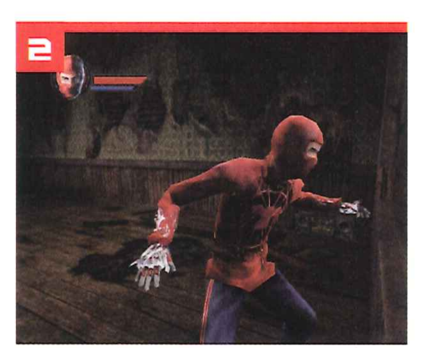
9: *IMPACT WEB*

VIENE A ser una compacta pelota de red lanzada contra la oposición que tengas en ese momento. Algo rudimentario, pero funciona a la perfección. Si se mantiene el botón «Y» apretado durante más tiempo, la pelota será más grande y causará más daño. Pero también vacía más rápidamente tus reservas de red. Es una excelente forma de restar energía a los personajes de final de nivel.

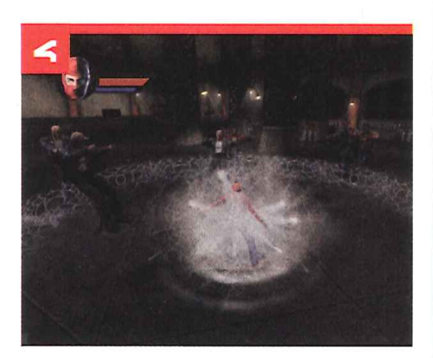
10: *WEB DANGLE*

ES UNA prolongación de la acción *Web Zip* mencionada anteriormente. Presionando el botón negro, Spider-Man lanza una telaraña por la que se sube inmediatamente hasta el techo, alejándose así del peligro. La segunda parte del truco consiste en descender lentamente columpiándose por otra fina red mientras examina si existe algún tipo de peligro.

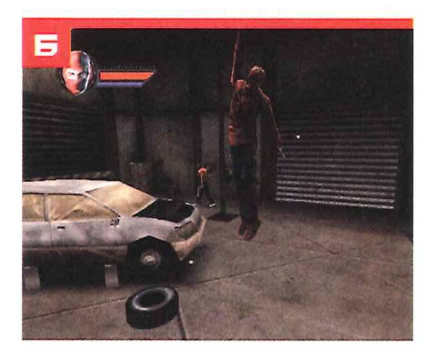




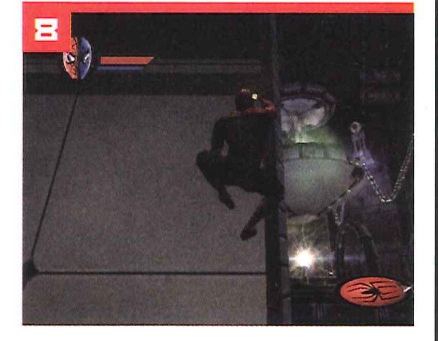




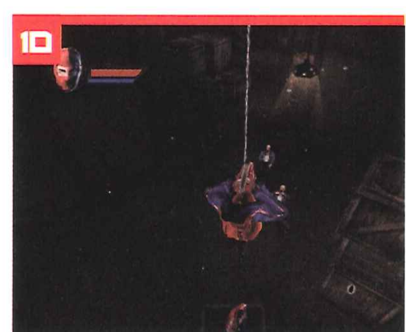
















↑ Peter Parker tiene los poderes y un traje que mola. Ojalá pudiera clasificarse como algo mejor que Homo Arácnido.



↑ Spider-Man salva el pellejo ante unos *seguratas*.



↑ Es mejor atacar desde arriba y con una patada.



↑ Un espectacular encuentro en las alturas de Nueva York. Apostamos por el de las redes.

condición de *remake*, continúa siendo un título que presenta una jugabilidad tan única como original. Los poderes del arácnido son de sobra conocidos y vuelven a estar magníficamente integrados en el diseño del juego. Spidey trepa por paredes y techos con una soltura insultante, se balancea colgado de su red entre los rascacielos de Nueva York con una agilidad envidiable y cuenta con un amplio y novedoso repertorio de combos de combate, además de los distintos usos que el personaje practica con sus telarañas. Y, por supuesto, está el sentido arácnido que le avisa del peligro inminente.

Uno de los grandes aciertos de la franquicia de Activision, desde su primera encarnación, lo constituye el uso de la cámara sobre un personaje para el que no cuenta la ley de la gravedad. Un aspecto que a menudo se convierte en un problema en juegos en tercera persona de planteamiento más sencillo y que Treyarch (quienes ya habían desarrollado la versión Dreamcast del título original hace un par de años) ha sabido resolver con habilidad y sencillez. Bien antes de empezar la partida, o bien accediendo durante el desarrollo del juego al menú de opciones, podemos escoger entre dos modalidades diferentes de cámara: Activa y pasiva. La primera es una cámara dinámica que intenta seguir los movimientos de nuestro héroe desde un punto de vista que podríamos denominar cinematográfico, alterando la perspectiva para mostrarnos la acción desde el mejor encuadre. Es una opción interesante, pero a menudo resulta incomoda, ya que a veces perdemos de vista lo que tenemos enfrente. Es más fiable la cámara pasiva, que se posiciona automáticamente a espaldas de Spider-Man.

Gráficamente, *Spider-Man* es el juego de superhéroes más espectacular hasta la fecha publicado en cualquier plataforma. La apariencia cinematográfica del héroe ha sido reproducida fielmente (con una atención al detalle que incluye los reflejos en los ojos de la máscara de Spidey o las estupendas texturas cinematográficas del traje arácnido), aunque no todos los personajes han recibido el mismo tratamiento. Enemigos como Kraven y Shocker y las hordas de matones aún recuerdan a las versiones ya conocidas para sistemas menos potentes. Sin embargo, éste no es el plato fuerte. La personalidad del juego radica en los niveles que se desarrollan en los escenarios exteriores. Es decir, la ciudad de Nueva York y la acción que tiene lugar en sus alturas. Treyarch ha logrado recrear admirablemente la visión de la ciudad más conocida del planeta desde sus rascacielos. Tan enorme como espectacular y desde una altura que produce vértigo. En estas fases, la consola de Microsoft funciona a pleno rendimiento. Los desarrolladores no han nece- »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» **SORPRESAS EXTRA** Entre los puntos extra del juego, se encuentra una galería con *sketches* de producción y un modo cine. Los *sketches* son bocetos de escenas clave realizadas durante la pre producción del juego, mientras que el modo «Cinema» permite visionar en cualquier momento las secuencias cinemáticas que el jugador ya ha contemplado en el transcurso de la aventura.

» **MIGRAÑA = PELIGRO** Hace todo lo que puede una araña (parafraseando la letra de la sintonía de la serie animada), y más. Personalmente, no recuerdo haber visto nunca una araña demasiado perceptiva ante el peligro, especialmente cuando utilizas la ducha para enviarlas por el desagüe. En cualquier caso, el sentido arácnido de Spider-Man zumba ante cualquier peligro escondido. Por ejemplo, te alerta de la presencia de guardias de seguridad cuando entras furtivamente en el edificio de la Oscorp.

↑ La guarida del Buitre está repleta de trampas, cosas que explotan y llamas feroces. Un mal sitio, incluso para un superhéroe.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN
Debido al considerable tamaño de algunos escenarios, puede parecer relativamente sencillo perder de vista al objetivo. Afortunadamente, el siempre de fiar Compás Arácnido aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla, junto a una especie de altímetro. Uno indica la dirección a seguir mientras que el segundo señala la altitud en relación con el objetivo. Es una ayuda muy oportuna cuando no ves más que rascacielos a tu alrededor.

EL REY DEL *SWING*
Además del nivel tutorial, hay una serie de lecciones prácticas que permiten afinar habilidades como el balancearse en red («to swing», en inglés) o el combate avanzado. Todas tienen lugar en un escenario virtual (reflejado como tal en el juego) al estilo de las misiones VR en *Metal Gear Solid*. Puedes practicar el *Web Zip* siguiendo un fantasmal rastro verde a través de un laberinto en tiempo récord, o el simple lanzamiento de red con una versión musical del juego *Simón Dice*..., entre otros.

sitado recurrir a viejos trucos como la niebla para enmascarar limitaciones técnicas del sistema. La ciudad y los combates se muestran en todo su esplendor en todo momento. Y ahí es donde *Spider-Man* alcanza sus cotas más altas.

Siendo una licencia cinematográfica, Treyarch ha contado con la colaboración de los protagonistas de la película (Tobey McGuire y Willem Dafoe) para las voces de sus respectivos personajes (héroe y villano). El actor Bruce Campbell tiene una divertida intervención como la voz que guía al jugador a través de los tutoriales. Además, la versión para Xbox cuenta con el aliciente de dos niveles extra, protagonizados por Kraven el Cazador. Por lo demás, el juego se desarrolla a un ritmo bastante rápido y mantiene el característico humor de *Spider-Man* en sus diálogos.

Spider-Man: The Movie es un buen juego basado en una prometedora película, fiel al espíritu de uno de los personajes más emblemáticos del mundo del cómic. En muchos aspectos, es el mejor juego de Spider-Man que podría haberse hecho, aunque los que conozcan las versiones anteriores pueden echar en falta algo de frescura y novedad en las ideas empleadas. Esperemos que éstas puedan encontrarse en el previsible juego que acompañará el estreno de *Spider-Man 2* en 2003. Los que se enfrenten por primera vez a un videojuego del personaje, tienen todo un mundo por descubrir. Y no quedarán decepcionados.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los niveles exteriores muestran la capacidad de la consola. Los interiores, tan sólo cumplen.

ESTILO
Hablamos de uno de los iconos emblemáticos de los comics y de, posiblemente, la película más espectacular del año.

ADICCIÓN
No hay nada como combatir al Duende Verde a varios cientos de metros sobre Nueva York.

LONGEVIDAD
Corta, sólo un día para terminarlo. Lástima, pero el juego es muy divertido.

LO MEJOR
+ FIDELIDAD AL PERSONAJE.
+ COMBATES AÉREOS Y RECREACIÓN DE NUEVA YORK!
+ VARIEDAD DE ESTILOS.

LO PEOR
- NO HA SIDO TRADUCIDO NI DOBLADO AL CASTELLANO.

RESUMEN
Si eres un fan del cómic o la película, no quedarás decepcionado. Si no es así, encontrarás un título diferente a todos los demás.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
7.5//10



SABUROUTA MISHIMA

EL PERSONAJE masculino del juego dispone tan sólo de un arma y el alcance de ésta es relativamente más corto, aunque se trata de un personaje más difícil de controlar. Su cañón es más potente y puede realizar el ataque «GV Napalm». Cuando te hayas hecho con el control, no resulta mala idea utilizar por lo menos un par de veces al samurai Mishima. Su falta de movilidad puede suplirse con los movimientos que te otorga el propulsor.

KELLY O'LENMY

KELLY ES EL PERSONAJE con el que deberías empezar, puesto que se trata de un personaje ágil y dispone de un sistema de autoapuntado que facilita la destrucción de los enemigos. Al recuperar trozos del material Halley Core, la armadura de este personaje mejora automáticamente, cosa que se traduce en más movimientos que realizar. También puede utilizar la enorme metralleta que encuentras en el primer nivel del juego, un arma que Saburouta no puede usar.

Sega nos cuenta su versión de la historia de la humanidad...

GUN VALKYRIE



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **SMILEBIT**
EDITOR: **SEGA**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.SEGA.COM/SEGA/GAME/GUNVALKYRIE_LAUNCH.JHTML**

SEGURO QUE en más de una ocasión has estado a punto de dormirte en clase de historia. Ya sea por el profesor o por lo que éste te contaba, está claro que el día a día en el colegio, el instituto o la universidad sería mucho más ameno si las cosas hubieran tomado el curso que ahora nos presenta la compañía Sega. Eso sí, más ameno y mucho más peligroso también.

El cometa Halley ha sido durante años objeto de todo tipo de historias y cuentos fantásticos. Se trata de ese tipo de fenómenos capaces de despertar y estimular la imaginación humana hasta unas cotas inimaginables, al nivel de los extraterrestres, los fantasmas o los fenómenos paranormales. No sabemos a ciencia cierta si las cabezas pensantes de Smilebit -creadores de *Gun Valkyrie*- se vieron, de una »

VUELA LINDO PAJARITO El propulsor es la clave de *Gun Valkyrie*

SI REALIZAS una serie de combos cuando estás en el aire y cerca de los enemigos, el contador de combos que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla empieza a iluminarse. Con cada serie de propulsiones que realices de forma seguida, la capacidad de tu propulsor se llenará un poco. Haz suficientes combos y tu arma también aumentará de potencia. Enlaza 25 combos seguidos y entrarás en el modo «Mobius State», un período de tiempo muy corto en el que tu poder de destrucción será masivo.

1 ¡ENEMIGOS! RÁPIDO. Utiliza el gatillo izquierdo para elevarte.

2 Cuando estés en el aire, pulsa el controlador analógico izquierdo para propulsarte y pasar por encima de tus enemigos.

3 Pasa por encima de sus cabezas y consigue que se junten todos en una piña.

4 Cuando tu arma esté cargada al máximo, lanza todo su poder y convierte a los extraterrestres en un amasijo de metal ardiente. ¡Más puntos para ti!





Disparar a enemigos que tienen la capacidad de volar puede ser un ardua tarea. Utiliza tu propulsor y llénalos de plomo.

forma u otra, influenciadas por la visita que este cometa nos hizo en el año 1986. Pero lo que sí está claro es que este pedazo de roca que se deja ver cada 76 años ha sido la fuente de inspiración de uno de los títulos más interesantes y peculiares que hayan pasado por Xbox.

En 1835, el famoso cometa pasó cerca de la Tierra y una sustancia de lo más misteriosa se desprendió de él y aterrizó en el planeta azul. Unos años más tarde, en 1870 concretamente, un científico llamado Dr. Hebble Gate revolucionó el mundo tecnológico utilizando ese material, que bautizó como Halley Core. Gracias a sus descubrimientos, el Dr. Hebble creó una nueva fuente de energía que cambió el mundo para siempre e hizo que el desarrollo de la humanidad avanzara a pasos agigantados. Muy pronto los viajes espaciales se convirtieron en una realidad y el Imperio Británico se lanzó a colonizar planetas distantes y desconocidos.

En el año 1906, el Dr. Gate, que por aquel entonces ya era el hombre más famoso, rico y poderoso del mundo, se desvaneció junto con un gran número de colonos espaciales. La fuerza de protección conocida como Gun Valkyrie recibió la misión de viajar hasta el lejano planeta Tir na Nog para investigar y descubrir qué había pasado con el doctor y con el resto de los colonos. Y aquí es dónde apareces tú en la historia...

Gun Valkyrie es un juego de acción futurista que nos llega de manos de Sega, con todo lo bueno y lo malo que eso implica. Sega ha sido siempre una compañía que ha ofrecido unos niveles de jugabilidad altísimos en sus títulos, aunque también es cierto que quizá un sector del público pueda pensar que a veces son demasiado simples. En este caso, *Gun Valkyrie* es una mezcla peculiar de todo lo que ofrece la compañía nipona en sus aventuras. Ambientado en un mundo tecnológico con algunos toques victorianos, *Valkyrie* te ofrece la oportunidad de encarnar a dos personajes diferentes y de disparar a todo bicho viviente que se te ponga por delante. Si eres un ávido lector de novelas de ciencia ficción, en muchas ocasiones te acordarás de un tal Julio Verne. Aunque siempre habrá armas de gran calibre de por medio. Y estas armas te servirán para luchar contra hordas de enemigos extraños que no dudarán ni un instante en dirigirse a ti con muy malas intenciones. Lo hemos dicho antes cuando hablábamos de la filosofía que sigue Sega en sus juegos. Jugabilidad y simplicidad. La jugabilidad está en el ritmo

INFORMACIÓN ADICIONAL

PRACTICA ANTES En el primer nivel del juego, tu objetivo consiste en recuperar un arma de gran calibre que se encuentra al final de un valle enorme. Esta primera misión no representa un gran desafío para los jugadores noveles y tampoco requiere una gran habilidad en el uso del propulsor. Aún así, puedes empezar a practicar con el propulsor para acostumbrarte al control de éste y descubrir cuál es el elemento más importante de este juego. Tómatelo como un nivel de entrenamiento, un tutorial o como prefieras llamarlo. Pero cuanto antes domines el propulsor, antes empezarás a disfrutar de lo que *Gun Valkyrie* tiene por ofrecerte.

VAMOS DE COMPRAS Al final de cada nivel, recibirás puntos GVP que podrás utilizar para mejorar tu armadura y tus armas. Las mejoras más espectaculares y, por lo tanto, las que más te servirán, cuestan muchos puntos, de manera que deberás apurar tus habilidades en el juego tanto como puedas para armarte hasta los dientes con el mejor arsenal de la galaxia.



Los combates con los jefes finales son muy espectaculares. Te costará encontrar el momento preciso para apuntar y disparar.

NAPALM MORTAL

El ataque más «especial»



No volverás a pisar el suelo.



Propúlsate hacia los enemigos para matarlos.

A CAMBIO de una pequeña cantidad de combustible del propulsor, puedes realizar el ataque GV NAPALM, un movimiento especial que hará desaparecer de la faz de la tierra (o del planeta distante en el que te encuentras) a todos los enemigos que estén a pocos metros de ti. Los dos personajes del juego pueden realizar este movimiento (versiones distintas para cada uno de ellos) y, si lo combinas con propulsiones y movimientos aéreos, incluso puedes pasarte un nivel entero sin tocar el suelo...

INFORMACIÓN ADICIONAL

SU ORIGEN En un principio, *Gun Valkyrie* tenía previsto su lanzamiento para la ya casi difunta consola de Sega Dreamcast. Pero los tiempos cambian y la tecnología y las capacidades que ofrece Xbox han permitido crear un juego absolutamente espectacular, frenético y con un ritmo imparable. El sistema de control también ha recibido algunos cambios de los inicialmente previstos, ya que el título de Dreamcast tenía que utilizar una pistola de luz y un controlador. Los tiempos cambian.

EL MATERIAL ESTÁ AHÍ FUERA Todos los niveles tienen un Halley Core escondido en algún sitio. Aparte de otorgarte puntos GVP, este material también transforma la armadura de Kelly y la hace más poderosa. Este material contiene ADN de los colonos originales de Tir na Nog, de forma que no sólo recolectas bolas de color azul, sino que también salvas personas.

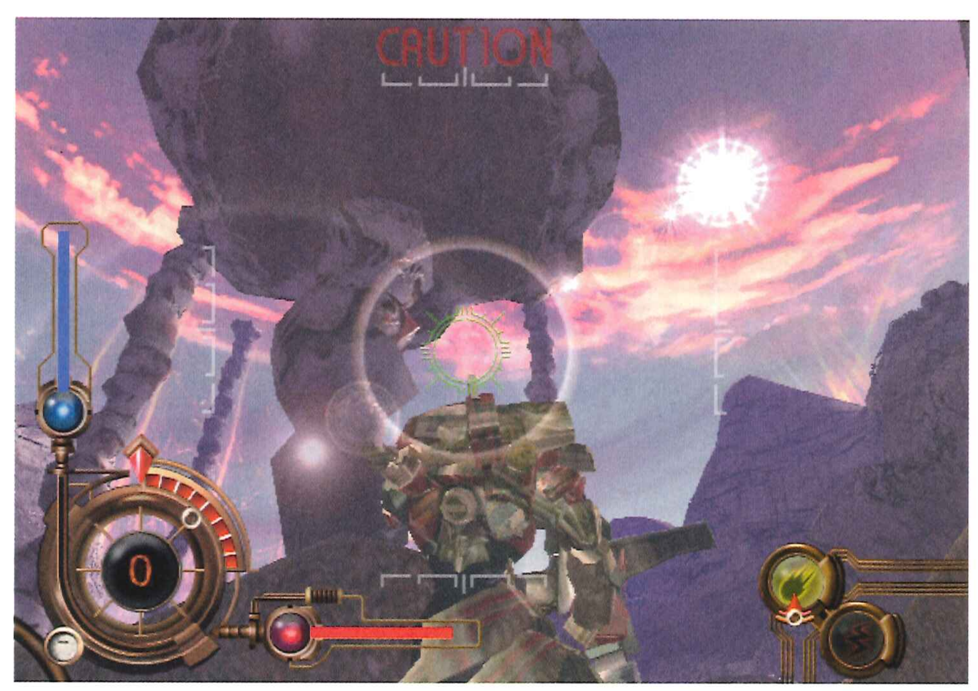


Si prefieres jugar con Kelly, deberás aprender cuál es la mejor arma en cada caso...

frenético del juego, en sus armas, personajes y escenarios. La simplicidad está en su objetivo, que en la mayoría de los casos es la de destruir todos los enemigos que hay en el nivel de turno y, que dicho sea de paso, no son muchos (15 en total).

También hay otro aspecto que caracteriza los títulos de Sega: su dificultad. *Gun Valkyrie* no es un título fácil. Pero no por su longitud, ni por sus jefes finales, ni por sus intrincados *puzzles*. Es difícil por el sistema de control, sistema que también justifica que digamos que se trata de un juego atípico. Nunca un juego 3D ha sido tan 3D como éste. Realmente deberás aprender a pensar en tres dimensiones al jugar con *Valkyrie*, puesto que los combates serán en todas direcciones. Y cuando decimos todas, no nos referimos a izquierda, derecha, delante y detrás. También nos referimos a arriba y abajo. Es decir, la acción, los disparos y los combates tienen lugar en 360°.

Sega ha ideado un sistema de control que, aunque al principio pueda parecer extraño y difícil de controlar, al final se convierte en parte de ti. El controlador acaba siendo una extensión de tus manos. Pero vayamos por pasos y veamos si somos capaces de contarte cómo funciona todo esto. Con la palanca analógica izquierda controlas el movimiento del personaje, es decir, adelante, atrás, izquierda y derecha. Y con la palanca analógica derecha puedes mirar a los lados. Hasta aquí, todo parece normal. Pero sigamos. Con el gatillo derecho disparas el arma (misiles, una metralleta o un cable eléctrico con el que podrás colgarte de una especie de ganchos) y con el gatillo izquierdo activas el propulsor que llevas en la espalda. Al principio, este propulsor te parecerá un artilugio gracioso con el que saltar más o tener la sensación de volar durante unos segundos. Pero más adelante, te darás cuenta de que es una de las característi-


Los escenarios de este planeta no te recordarán demasiado a nuestra querida Tierra, más bien al contrario.


Aprende a utilizar tu propulsor y serás el rey.


Los efectos visuales te deslumbrarán.


No hay muchos enemigos, pero son enormes.


Quédate quieto un segundo y estás muerto.


No dejes ni un solo recoveco por explorar.

Es como un juego de lucha en el que en cada partida aprendes una nueva técnica

cas más importantes del juego. El propulsor es el alma de *Gun Valkyrie*. Con él podrás hacer realidad todos tus sueños de acróbata de artillería pesada. Pero el propulsor no sólo sirve para que dejes el suelo durante unos segundos y puedas llegar a plataformas más altas. También puedes utilizarlo para aumentar tu velocidad y salir disparado hacia delante y hacia atrás. E incluso puedes utilizarlo para dar volteretas hacia los lados. Y lo mejor de todo llega cuando se combinan las dos palancas analógicas y los dos gatillos. Las combinaciones son ilimitadas. Puedes saltar, dar una voltereta en el aire mientras disparas, volar a gran velocidad hacia delante mientras sigues disparando, girarte de repente y destruir al enemigo que quería sorprenderte por detrás, caer al suelo y después pulsar las dos palancas a la vez y realizar un golpe especial que acabará con todo bicho que esté a pocos metros de ti. Sí, has leído bien, antes debes pulsar la palanca analógica. Pulsa las dos palancas analógicas para los golpes especiales y la palanca analógica izquierda para utilizar el propulsor y aumentar tu velocidad. Esto, al cabo de unas horas se traduce en un dolor insoportable en tus dedos, puesto que utilizarás el propulsor con mucha frecuencia. Aunque quizá sea un mal menor si tenemos en cuenta las otras cualidades que ofrece este título.

Gun Valkyrie es un título interesante, curioso y peculiar. Resulta difícil decir si gustará o no, ya que creemos que se trata de uno de esos casos que debes vivir tú mismo. Si viste la película *Starship Troopers* y te gustó la escena en la que los protagonistas se ven rodeados de centenares de extraterrestres con malas pulgas, entonces te gustará *Valkyrie.* Porque si algo hay en este título, son monstruos que destruir. En más de una ocasión, la frustración se apoderará de ti cuando veas que no hay manera de acabar con todos los enemigos, que éstos salen de todos lados y que parecen indestructibles. En situaciones así, entenderás por qué decimos que el propulsor es el alma del juego, la pieza clave para tener éxito en los combates y en la aventura en general.

Gun Valkyrie es un gran juego, con unos gráficos preciosistas aunque simples en alguna ocasión. El diseño de los niveles no ganará ningún premio, pero cumple su función a la perfección. Los personajes se mueven con suavidad y de forma natural. Las armas, aunque no muy variadas, son espectaculares y de gran calibre. Y, aunque sea corto, una vez lo hayas acabado, verás que has aprendido a controlar realmente a tu personaje y que es ahora cuando empieza la acción de verdad, cuando los bichos malos van a saber lo que es bueno. En el fondo, es como un juego de lucha en el que en cada partida aprendes una nueva técnica, una nueva forma de acabar con el malo de turno.

Ya lo hemos dicho antes. Se trata de un título que deberás probar tú mismo. Nosotros te hemos contado lo que nos ha parecido, pero deberás ser tú el que decida si te gusta o no. Si te gustan los retos difíciles, te divertirá. Pero si te dan miedo los ejércitos de monstruos atacando por todos lados, mejor dedícate al parchís.



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Gráficos espectaculares, efectos sorprendentes y texturas reales, aunque sufre algunas ralentizaciones cuando la pantalla se llena de personajes.

ESTILO
La ambientación futurista y victoriana le da un toque peculiar, interesante y atractivo.

ADICCIÓN
Aprenderás técnicas nuevas en cada partida y querrás descubrir todos los secretos que esconde.

LONGEVIDAD
15 niveles quizá te queden cortos si no eres de los que les gusta repetir una aventura.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS Y EFECTOS
+ ACCIÓN
+ CONTROL DEL PERSONAJE

LO PEOR
- RALENTIZACIONES
- CORTO PARA ALGUNOS
- FRUSTRANTE A VECES

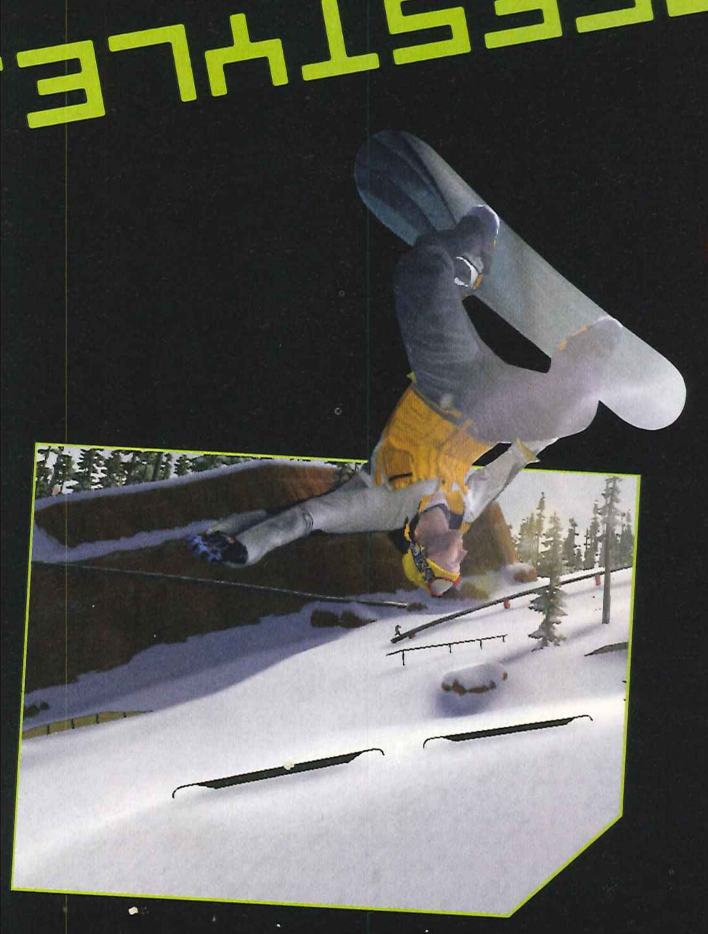
RESUMEN
Uno de esos títulos que no dejan indiferente. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención. Quizá tú lo odies... o no.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0//10




100% PURE FREESTYLE





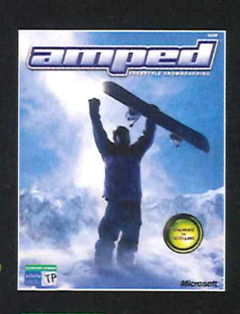




¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

↑ No te pares ante los semáforos en rojo, no señalices tus maniobras, no respetes los límites de velocidad. Todos estos actos serán recompensados con puntos extras.

Cuando la velocidad se convierte en una filosofía, una décima de segundo es una vida

BURNOUT



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CRITERION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **2**
WEB: **WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM/BURNOUT.HTM**

CUANDO *BURNOUT* se convirtió en un fenómeno de ventas mundial, nadie dudaba de que éste endemoniado título de carreras de coches llegaría a Xbox. Dicho y hecho. Tras salir por la puerta grande de su aventura en PS2 con unas excepcionales críticas, Criterion Studios ha presentado la conversión para la 128 bits de Microsoft, con un planteamiento muy acertado: «Si algo funciona, no lo modifiques». Y es que lo bueno que tiene *Burnout* es que juega sobre seguro, y lo hace con todos los ases bajo la manga: buenos gráficos, mejor sonido y excepcional jugabilidad. ¿Qué más se puede pedir? Ahora lo veremos.

Para empezar, nada más ponerte a los mandos de uno de los vehículos, descubrirás por qué *Burnout* ha arrasado en el género de la conducción. Nada de florituras o conducción delicada ya que aquí lo que vale es llegar el primero a la meta, cueste lo que cueste y caiga quien caiga durante el transcurso de la prueba. Esta sensación de competitividad se irá incrementando cuando descubras, además, que no sólo no te penalizan por golpear a los contrincantes, sino que lejos de castigarte, te premian con suculentos «manjares» como son los nitros de aceleración extra.

Una de las mayores ventajas con las que cuenta este título de Criterion, es la apuesta por crear un *arcade* puro y duro, sin fisuras, un juego donde se ha pensado en lo que más les gusta a los seguidores de las carreras de bólidos: la velocidad.

Y si buscabas esta sensación, ya has encontrado tu juego, porque *Burnout* po-



UN NEGOCIO REDONDO

Conducir como un loco no sólo está justificado en *Burnout*, sino que es algo esencial si quieres rellenar tu barra de aceleración y conducir realmente rápido. Aquí tienes una vista rápida de uno de los circuitos del juego, River City, donde puedes ver lo que te espera durante una carrera de *Burnout*, y cuál es la mejor forma de explotar todas sus curvas.

META

SALIDA

Tomando esta curva, y apretando el pedal a fondo, puedes deslizarte entre el pesado tráfico y de paso ayudarás al llenar tu indicador de nitros con muchos puntos extras.



Los diferentes circuitos están poblados de señales y semáforos. Sáltatelos para asustar a los pesados y torpes domingueros e incrementa de forma sustancial tus puntos extras.



Esta glorieta nos ofrece la oportunidad de obtener puntos extras con el tráfico que nos viene en sentido contrario a la vez que realizamos uno o dos adelantamientos arriesgados (otro nitro más para tu indicador).



Puedes quedarte en tu sitio atascado, o por el contrario, rellenar tu indicador de nitros con un arriesgado viajecito a través del carril contrario. Elegimos esto último, y alcanzaremos velocidades de más de 250 millas por hora.



Realiza maniobras arriesgadas y, por un tiempo limitado, tu velocidad máxima se saldrá del cuentakilómetros. Eso sí, intenta no chocarte, porque la perderás instantáneamente.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿CUÁNTO CUESTA?
Después de cada golpe, el juego te informa de cuál es la cantidad de dinero que deberán afrontar las compañías de seguros. El coste acumulado de cada carrera se muestra al final de la misma, así que puedes ver lo temerario que has sido.

UNO-CONTRA-UNO
El modo de dos jugadores es excelente, aunque hay una pequeña caída en el ratio de los fotogramas. Meter a tu amigo entre los camiones que vienen en dirección contraria nunca había sido tan divertido.

see un motor gráfico que ya quisieran otros para sí, capaz de mover la cantidad de polígonos por segundo necesarios como para que no te vuelvas loco mientras miras fijamente la carretera.

Además, la jugabilidad es bastante elevada, debido a su excelente sistema de controles y a sus variados modos de juego: «Campeonato», «Carrera simple», «Uno-contra-uno», «Contrarreloj» y «Especial».

En el modo «Campeonato» encontraremos lo típico, disputar carrera tras carrera, y tendrás que hacerte con los suficientes puntos como para quedar campeón. En cuanto al modo «Carrera simple», en realidad, se trata de un seudomodo entrenamiento, en el que podrás ir bajando tus tiempos en los circuitos que vayas eligiendo con el objetivo de prepararte para competir en un circuito importante. El modo «Uno-contra-uno» se juega contra un amigo o contra la máquina. Aquí podrás ir liberando cada uno de los coches nuevos, mucho más potentes y más rápidos. En cambio, en la «Contrarreloj», como en cualquier máquina recreativa que se precie, la presencia del cronómetro marcando el tiempo atrás será una pesadilla hasta que no hayas pasado todos los puntos de control que la organización te tiene preparados. Y por último, el modo «Especial» es algo abstracto, ya que se va generando en función de lo que vayamos haciendo en el modo «Campeonato».

Todos los aspectos técnicos se ven beneficiados por pequeñas modificaciones respecto a la versión de PS2 que hacen que la definición de los mismos sea más elevada, con lo que la limpieza en los gráficos también se mejora. Es aquí donde el *bump-mapping* cobra un importante papel, ya que se ha empleado para modelar todas las superficies sobre las que tendrás que correr. Por otro lado, la iluminación también es uno de los platos fuertes de la versión para Xbox de *Burnout*, con algunos efectos que, a buen seguro, te dejarán boquiabierto.

Pero lo más interesante es, sin duda, la posibilidad de ir a más de 300 km/h, adelantar rivales, golpear sus coches y esquivar obstáculos. Y todo sin dejar de sentir en ningún momento que de verdad estás conduciendo a esa velocidad, gracias a que no aparecen los fallos procedentes del odiado *aliasing*. Por eso puedes disfrutar de una definición óptima en todo momento.

Si buenos son los gráficos mejor os parecerá el sonido de *Burnout*. Y eso que





↑ Ciertos componentes del tráfico se te echarán encima cuando menos te los esperes.



↑ Los accidentes tienen su repetición desde distintos ángulos de cámara y el informe del coste de los daños.



↑ Si al menos las señales de guía de la carretera nos fueran útiles...



↑ Estos adelantamientos arriesgados te ayudarán a llenar tu barra de aceleración.

la música no será una de las cosas por las que se te salten las lágrimas de los ojos, más que nada porque pasa desapercibida en casi todo momento; y más cuando el cuerpo te comienza a pedir que subas el volumen del sonido FX. Es difícil de explicar pero cierra los ojos e imagínate dentro del McLaren Mercedes de David Coulthar en plena carrera. Ahora sitúalo dentro de una pista en la que haya más tráfico que en las calles de Nueva York en hora punta y, por último, piensa que todos vais a más de 300 km/h. Impresionante ¿no? Pues esto es lo que te ofrece *Burnout*, unos efectos de sonido mejorados increíblemente por el sistema de audio Dolby Digital de 5.1 canales, que hace que el juego parezca de otra dimensión.

Al contrario que otros simuladores deportivos, en los que prima la creación de un sistema lo más realista posible de los controles de un coche de competición (que incrementa la dificultad de conducción), *Burnout* opta por un sistema de control analógico que te permitirá tener en todo momento el coche bajo tu control. Así, la sensación de conducción se acrecienta, porque estás más pendiente de alcanzar la velocidad punta y adelantar a los demás coches que de no chocarte una y otra vez con todo el mobiliario urbano.

En definitiva, a pesar de que algunos lo tachen de ser una simple conversión, *Burnout* ofrece suficiente calidad como para ser uno de los mejores juegos de conducción, y el que mejor recrea el aspecto más importante en una buena carrera de coches: la velocidad.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos que superan a los de PS2, velocidad muy lograda, y un sonido alucinante.

ESTILO
Una completa recreación de lo que es estar a los mandos de un coche que alcanza los 300 km/h.

ADICCIÓN
Muy alta, tanto que llegarás a querer echar coches de la pista con tal de conseguir aumentar la barra de energía.

LONGEVIDAD
Tal vez el único punto negro que tiene el juego. Seis localizaciones y 14 circuitos no son suficientes.

LO MEJOR
- GRÁFICOS BRUTALES
- SONIDO FX
- CONTROL DE LOS VEHÍCULOS

LO PEOR
- DEMASIADO BREVE, FALTAN PISTAS
- A LOS PURISTAS LES PARECERÁ UNA SIMPLE CONVERSIÓN

RESUMEN
Burnout es un modelo a seguir por la sensación de velocidad. Un elemento que a veces separa el éxito del fracaso.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



INFORMACIÓN ADICIONAL

CARA A CARA
Este modo te meterá en una carrera *one-to-one* contra un nuevo coche. Ve por delante de él durante tres vueltas y el coche de nuestro oponente estará disponible para ti. El primero que conseguirás será un Roadster, que ofrece una buena relación velocidad/control. Los siguientes son aún más interesantes...

LARGO CAMINO
En *Burnout*, algunas de las carreras ofrecen cerca de 15 minutos de una constante e intensa competición. Seguro que no te habías concentrado tanto y tan intensamente desde que te preparabas para tus exámenes.

MÁS MADERA
Aquellos que no encuentren suficiente aliciente en el juego principal, pueden optar por el ultrarrealista modo «Survival», donde el mensaje *Game Over* aparece en pantalla tras un simple choque. Recomendable sólo para expertos...

SIN SONIDO
Un olvido peculiar y destacable es el hecho de que no tendrás la oportunidad de utilizar una selección propia de canciones mientras compites. Esto es una deshonra para el juego, ya que a pesar de que la atmósfera se ha recreado notablemente, el poder destrozar los coches al son de la música que hemos elegido previamente sería fantástico. También nos hubiera gustado ver un modo de enlace de sistema.



Informática y videojuegos



BLOOD OMEN 2	69,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX	64,95
DEADLY SKIES	64,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN VALKYRIE	59,95
HALO	69,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER	69,95
MOTO GP	67,95
NBA INSIDE DRIVE 2002	59,95
NEW LEGENDS	69,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORTS CHALLENGE	59,95
WRECKLESS	69,95



CABLE ADAP. RF MICROSOFT 24,95

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD 37,95



C. PAD INTERACT POWERPAD PRO 42,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE 29,95

XBOX + BURNOUT 339,95

CONSOLA XBOX 299,00









CONTROLLER MICROSOFT 39,95

DVD M. PLAYBACK KIT MICROSOFT 49,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK 49,95

MEMORY CARD 8 MB INTERACT 36,95

MEMORY UNIT MICROSOFT 49,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA 79,95

Novedades del mes





CIRCUS MAXIMUS 69,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE 59,95

GAUNTLET DARK LEGACY 69,95

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 69,95





HUNTER: THE RECKONING 69,95

LE TOUR DE FRANCE 69,95

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING 69,95

OFF ROAD WIDE OPEN 69,95

PRISONER OF WAR 69,95

RED CARD SOCCER 69,95









SPIDER-MAN: THE MOVIE 72,95

SPY HUNTER 69,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER 69,95

TD OVERDRIVE 59,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE 69,95

WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 69,95

Superofertas del mes



AZURIK: RISE OF PETATHIA 59,95

BLOOD WAKE 49,95





DEAD OR ALIVE 3 59,95

FUZION FRENZY 49,95

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS 59,95

NBA INSIDE DRIVE 2002 59,95

¡Resérvalos ya!

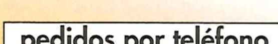
AGGRESIVE INLINE	agosto
FILA WORLD TOUR TENNIS	agosto
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	agosto
THE SIMPSONS ROAD RAGE	agosto
BALDUR'S GATE DARK A.	septiembre
BLADE 2	septiembre
COLIN McRAE 3	septiembre
HITMAN 2	septiembre
LEGION: L. OF EXCALIBUR	septiembre
LOTUS CHALLENGE	septiembre
X-MEN FIGHTING	septiembre

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BARCELONA
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las palmas C.C. Siete Palmas, Local 2-16.
MALLORCA
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
MALLORCA
Inca C/ Pelaires, 10

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Éste momento representa claramente una escena del combate real. Jeremy Horner desde una posición ventajosa acabando con su adversario.

A su lado el *wrestling* o boxeo parecen reuniones de hermanitas de la Caridad

UFC: TAPOUT

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DREAM FACTORY**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2002**
MULTIJUGADOR: **1-8**
WEB: **WWW.UFCVIDEOGAME.COM**

CONTACTO TOTAL, unas pocas reglas básicas de conducta y un árbitro que no interviene para nada más que para certificar el fuera de combate. Para todos aquellos que desconocen este durísimo deporte, ésta sería la mejor definición sin lugar a dudas. Artistas marciales de todo el mundo en busca de un combate más real, de un sistema que pudiera probar qué estilo es el mejor y qué sistema de lucha consigue superar en eficacia al resto. Todos ellos crearon el octógono, el *Ultimate Fighting Championship*, un deporte de contacto total que vemos trasladado a Xbox.

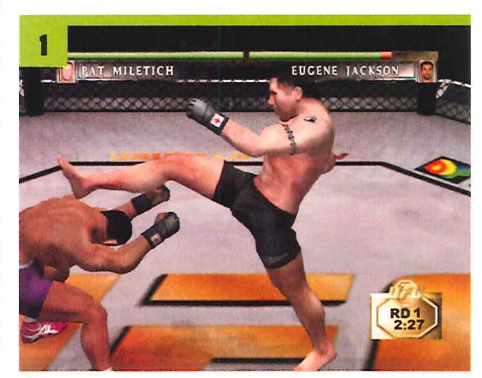
Uno de los mejores aspectos de este sensacional programa de lucha es que podemos disfrutar de los estilos de combate de aquellas personas que los crearon, un total de 27 expertos. El Vale Tudo de Marco Ruas, la elegancia de Miletich o la velocidad y eficacia letal de Eugene Jackso. No sólo son recreados en su estilo, sino también en una fantástica representación visual del luchador en cuestión, que ha sido total y fielmente trasladado a nivel gráfico.

Además, cada uno de los luchadores tiene un elenco bastante diferente de técnicas de combate. Aunque en un primer momento puede parecer que los estilos son similares, basta que nos introduzcamos un poco más en el juego para comprobar las diferencias sustanciales que existen entre cada uno de ellos. A nivel gráfico y sonoro el juego es toda una sensación y consigue introducirnos en la piel del personaje, pero sin sentir los golpes, por suerte. »

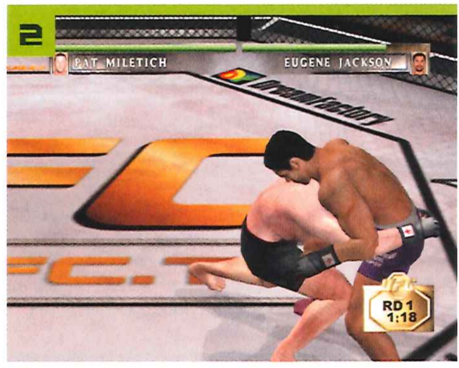


ENCANTADO DE GOLPEARTE

He aquí una forma rápida de acabar con un adversario.



EMPIEZA propinando una serie rápida de patadas y puñetazos para debilitarlo.



Cuando su barra de energía y su cansancio bajen, derríbalo sin que pueda evitarlo.



Cuando esté en el suelo, utiliza la posición de montado para acabar con él.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS
Si echamos un vistazo a la pantalla de opciones descubriremos que podemos cambiar los niveles de sangre durante las peleas. Cabe decir decir que nosotros lo probamos...¡al máximo!

¡ÁNIMO CHAVAL!
En la opción de «Torneo» compite un luchador en eliminatorias de ocho hombres en series de asaltos, desde los cuartos de final hasta la gran final. Los combates se pueden visualizar y mientras más castigo reciba nuestro oponente en el combate, mejor, pues al siguiente combate llega arrastrando todos los daños recibidos. Lástima que a nosotros nos pase lo mismo.

Normalmente los asaltos son tres, pero la gran mayoría de las veces no llegaremos ni al segundo, pues una de las características de este deporte es la gran velocidad con la que se desarrollan los acontecimientos. Nuestro objetivo es obligar al contrario a abandonar o noquearlo. El combate puede ganarse a puntos, pero si os sirve de algo, de todas las peleas que efectuamos ninguna llegó al límite (y fueron muchas).

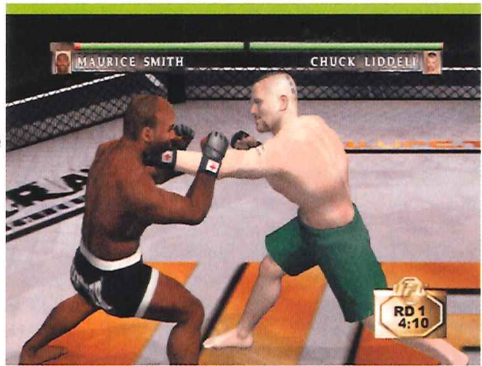
El combate es real, vibrante, sensacional, el control es bastante bueno y los luchadores se mueven de forma muy real. Una de las cosas más interesantes es la impredecibilidad. Puedes estar ganando un asalto y pegando una paliza a un contendiente el doble de fuerte que tú, cuando de repente te derriba y en cuestión de segundos si no eres hábil acabas con una estrangulación, luxación o con un aluvión de golpes que te noquearán sin remedio. Esto consigue diferenciarlo de otros juegos de lucha, pues aquí has de tener en cuenta las habilidades de los otros luchadores, el estilo de pelea o el arte marcial que practican. No hay enemigo pequeño y nuestra estrategia se debe adaptar a las características de nuestro luchador y a las de nuestro contrincante.

Dentro del género de la lucha encontramos muy variados y diversos juegos. La gran mayoría de ellos son bastante buenos y algunos como, *DOA 3*, *Tekken* o la saga Virtua Fighter siempre han marcado un hito en el género. *UFC* tiene todos los méritos para llegar a ser un gran juego apreciado por los seguido-

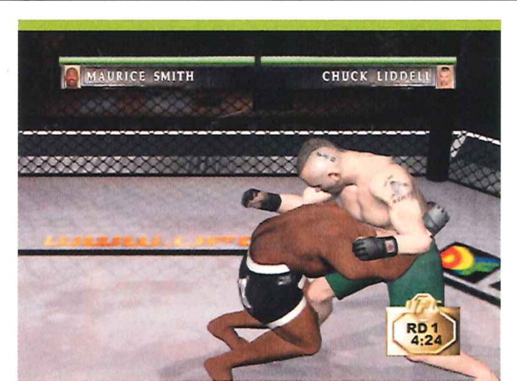
SIEMPRE HAY UN MAL AGARRE

Aprende la técnica para salvar tu vida

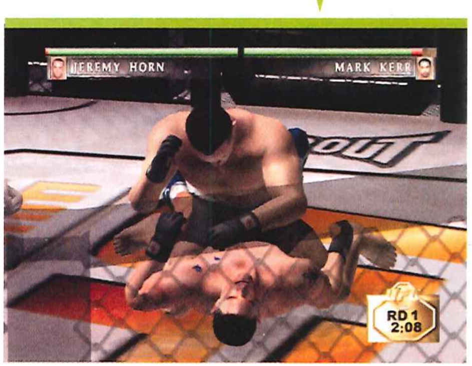
AGARRAR Y DERRIBAR es una parte muy importante en el juego. Dos luchadores pueden mantenerse buena parte del asalto estudiándose sin soltar una mano, hasta que uno ve la posibilidad de derribar al otro, aprovechando un descuido en su guardia. Una forma de derribo muy común y efectiva es la siguiente:



Hay dos formas de agarrar y derribar a un oponente. Contrarresta un puñetazo como éste...



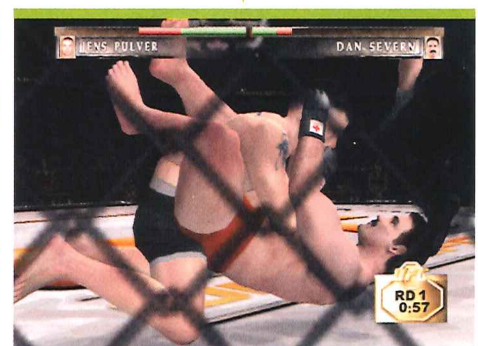
.... Y es tu oportunidad de llevarlo al suelo, donde empieza la verdadera pelea.



Si estás arriba ve a por una inmovilización o luxación. Si estás abajo, intenta darle la vuelta a tu oponente.



El luchador que está encima tiene ventaja, aunque puede ser contrarrestado por un fuerte codazo.



Esta desagradable postura puede conducir a toda clase de dolor y agonía. Intenta salir de ella lo antes posible.

LES PRESENTAMOS A DON PSICÓTICO » El modo de crear un luchador



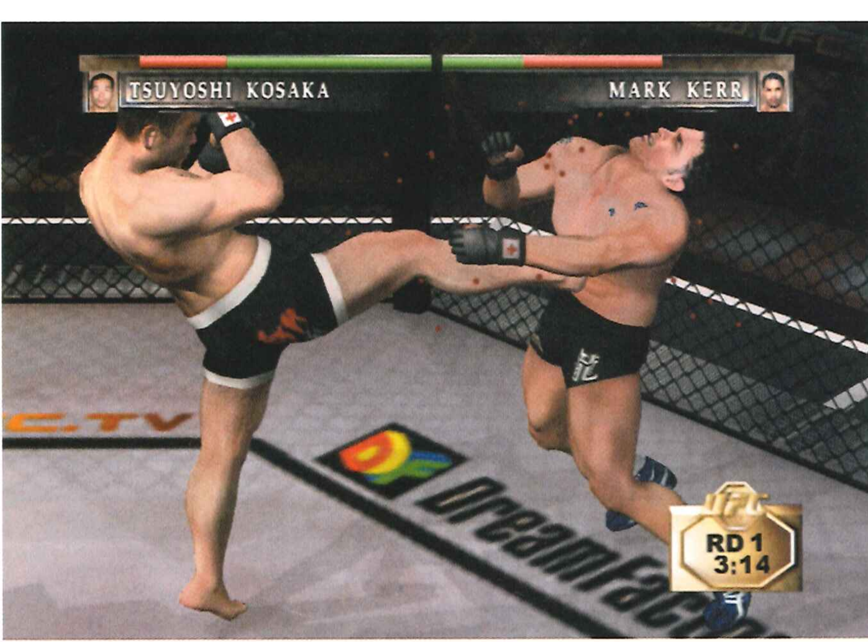
» Una perfecta reproducción del editor de producción Paul, camina en el *ring* para enfrentarse con el actual campeón Tito Ortez.



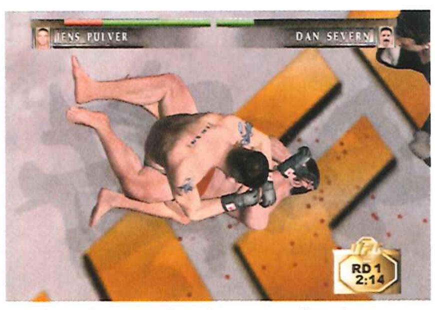
» Las cosas parece que no le empiezan a ir muy bien, recibiendo golpes en el rostro continuamente.



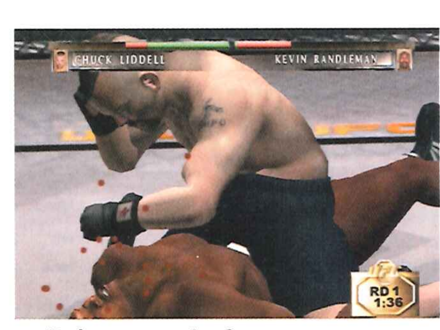
» Wison consigue casi siempre abandonos a tiempo. Y esta vez no pudo ser menos obligando a Ortez a abandonar con una presa de brazo.



↑ El lago de los cisnes en versión *UFC*.



↑ El combate en el suelo parece obra de un carnicero.



↑ ¿Podemos ser amigos?

» res de este tipo de títulos. A nivel visual, es impresionante y en el ámbito técnico es bastante probable que los luchadores parezcan muy sencillos. Pero este juego busca la realidad y realmente esto es lo que ocurre en estos combates, estoicismo y sencillez ante todo, para conseguir un resultado eminentemente práctico... Noquear al contrario.

El estilo de combatir en este juego se podría definir como una mezcla de todos los estilos y de todas las reglas posibles ya que aquí vale todo. Lucha libre, boxeo, judo, boxeo tailandés o *jiu jitsu* son algunas de las disciplinas que intercambiarán los contrincantes de tan difícil compromiso. Por otra parte, el manejo de los mandos de control es bien sencillo, sin tener que volvernos locos pulsando secuencias extrañas de botones y larguísimas combinaciones de apretar y soltar el mando que enturbien el desarrollo del juego. Las posibilidades son muchas, y el manejo es simple y eficaz.

Una vez que destrozamos literalmente a nuestro contrario, el juego pasa a presentarnos sucesiones de combates hasta que lleguemos al número uno y seamos reconocidos como los campeones del mundo de UFC. En resumen, podemos decir que si bien *UFC:Tapout* es un programa violento ya que el arte de la lucha aquí no viene unido a la estética, sí hará las delicias de aquellos seguidores de este deporte o de un método de lucha que utiliza el contacto real para conseguir dejar claro de una vez por todas la eficacia de su arte, o de aquellos que aprecian el valor o la locura de entrar al octógono. Por suerte, nosotros tenemos nuestra Xbox para poder experimentar sin riesgos y sin dolor, pero no por ello con menos emoción, la intensidad del *Ultimo Fighting Championship*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» **EL FUROR DEL DRAGÓN** Hay una técnica adicional que sirve para ambientar, y es que el luchador cuando aparece de los vestuarios y se dirige al octógono es introducido en una escena con público auténtico. De esta forma parece un entorno mucho más real.

» **¡DAME UNA CONSOLA PAL!** Al probar el juego en 60 y 50, pudimos comprobar que el buen hacer de los programadores en la conversión consigue unas texturas muy definidas y una pantalla completa en la versión PAL. A veces el modo de 60 no es tan bueno como creemos ¿No?

» **PUÑOS DE CHICA** Entre los personajes ocultos está la chica que muestra los asaltos. Pero no te fíes. Su vicioso aspecto es directamente proporcional al riesgo que corres.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Luchadores y recreación de estilos buenos, así como la cantidad de acciones que podemos realizar. Los escenarios, un poco pobres.

ESTILO
La representación del programa televisivo que retransmite el evento se podía haber mejorado bastante.

ADICCIÓN
Comenzamos por elegir luchador y estilo, aprendemos sus técnicas, las probamos con todo tipo de oponentes, 27 luchadores para elegir...

LONGEVIDAD
Aunque con varios jugadores es más divertido, contra la máquina tenemos más tiempo.



LO MEJOR
+ CALIDAD GRÁFICA, ORIGINALIDAD, RECREACIÓN DE LOS LUCHADORES Y SOBRE TODO, SU VARIEDAD DE TÉCNICAS DE COMBATE Y LA EMOCIÓN DE LOS ASALTOS.

LO PEOR
- JUEGO INCREÍBLEMENTE DURO.

RESUMEN
Un gran juego de lucha para amigos de la adrenalina, brutal unas veces y técnico otras, que proporcionará grandes ratos de diversión.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONCURSO

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en asociación con Proein y Arnette, te da la oportunidad de conseguir unos de los 10 juegos MotoGP que sorteamos. Y para que presuman durante el verano, a los afortunados ganadores les vamos a regalar unas magníficas gafas de sol Arnette, que patrocina Valentino Rossi.



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *MotoGP*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de agosto. Los nombres de los diez ganadores saldrán publicados en el número 7 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Nombre:........................ Apellidos:..................................

Dirección: .... Localidad:.......................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:..

¿Cuál ha sido el único piloto español que ha ganado el Campeonato de 500cc?

- ☐ **Ángel Nieto**
- ☐ **Álex Crivillé**
- ☐ **Carlos Checa**

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



Tranquilo, tu vista está perfectamente, tan sólo estás ante un partido de humanos contra pingüinos, lo más normal del mundo...

Vamos a ponernos serios en esto del fútbol... O mejor no, vamos a reírnos un rato

RED CARD SOCCER

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **POINT OF VIEW**
EDITOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.RED-CARD.NET**

EN LOS TÍTULOS DEPORTIVOS, los programadores tienen la posibilidad de elegir dos caminos a la hora de crear un videojuego. Pueden ir por el camino de la simulación e intentar emular una competición de la manera más realista posible o, también pueden decantarse por el camino *arcade* y realizar un título en el que las normas «realistas» no tienen razón de ser y en los que prima la espectacularidad, la diversión y, por qué no, la locura pasajera. *Red Card* es como una locura pasajera, como un soplo de aire fresco dentro de un género dominado por los *ISS* y *FIFA* de turno.

Con sólo ver la presentación del nuevo título de Virgin ya nos queda claro que aquí va a haber tomate, y del bueno. Fútbol y acción -que en el campo se traduce en patadas, puñetazos, entradas y faltas espectaculares-. Pero por encima de todo prima la diversión. No estamos ante un juego que incite a la violencia en los campos de juego. Nada de eso. Vamos a dejarlo claro antes de que alguien nos tache de imprudentes. *Red Card* es un juego de consola, ni más ni menos. Un título divertido y que ni siquiera se toma en serio a sí mismo. Quién podría tomarse en serio un partido entre jugadores humanos y jugadores que son... ¡Pingüinos! Sí, has leído bien. No sólo te enfrentarás a otros jugadores humanos, también te las verás con animales como pingüinos y delfines. ¿Sorprendido? Pues los humanos tampoco se quedan cortos. Y si no, espera a ver cuando tengas que jugar un partido contra un equipo de marines en la proa de un portaaviones.

LOCURA PASAJERA El mundo está loco, loco, loco



EL CARRITO. Una de las técnicas más útiles durante un encuentro. Consigue anotar un tanto de esta forma y alucinarás en colores.



TIJERAS. Otro de los movimientos especiales, igual de efectivo y espectacular que el anterior. Vuela por los aires y revienta la portería.



CABEZAZO. Siempre aporta una mayor satisfacción meter un gol con la cabeza y, si puedes mandar al portero al fondo de la red, aún es más satisfactorio.



DESTRUCTOR. No dejes que el contrario se marche con la pelota. Haz lo que sea necesario, aunque sea lanzarte hacia él con las piernas por delante.



DESPEJADA. Algunos movimientos son más espectaculares que otros, pero todos resultan impresionantes de ver en un campo de fútbol.



DESLIZADA. Una técnica efectiva y rápida, aunque no podrás alcanzar con facilidad a un jugador que tenga el «turbo» puesto y vaya hacia tu portería.



Son máquinas al fin y al cabo...

¡QUÉ CARÁCTER!

La inteligencia artificial sigue siendo, en el fondo, artificial...

LO HEMOS dicho un millón de veces y lo diremos las veces que sean necesarias. En todos los juegos hay que cuidar la inteligencia artificial de los personajes que controla la máquina, y hay que cuidarla con una atención especial en los títulos deportivos. La IA de los jugadores contrarios en *Red Card* no es un desastre de la programación, pero hay algunos aspectos que podrían pulirse un poco, puesto que no es lo mismo ganar contra un puñado de «tontos» que contra un equipo que te pone las cosas difíciles y te hace sudar sangre...

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Y EL ÁRBITRO? Todos hemos vivido en nuestras propias carnes injusticias como las que tienen lugar en un campo de fútbol cuando nos expulsan a un jugador por una falta. Quizá sí que hemos cometido falta, pero no nos merecemos la tarjeta roja ni de broma. En *Red Card* no tendrás que preocuparte mucho por las faltas, puesto que el árbitro parece tener mejores cosas que hacer que mostrar las odiadas cartulinas. Incluso puedes darle una patada a él y se quedará tan tranquilo. No deberíamos decir esto, pero pegar al árbitro relaja que no veas... ¡Pero sólo en los videojuegos! Niños y niñas, no hagáis esto en la vida real...



El aspecto visual de *Red Card* no tiene nada que envidiar a *FIFA*.

Y es que ya lo hemos dicho antes y volvemos a decirlo ahora: *Red Card* es una locura pasajera que se ríe de los juegos de fútbol y que consigue divertir y arrancarte más de una sonrisa en muchísimas ocasiones. Todo lo que no puedes hacer en otros juegos de fútbol «normales», puedes hacerlo aquí. Muchas veces te preguntarás si el árbitro está mirando el partido o está siguiendo alguna telenovela con una minitele que lleva escondida en el bolsillo. Y para acabar de darle el toque de gracia, los comentaristas no podrían ser más irónicos. Es un gustazo lanzarte con los pies por delante contra un jugador que ni siquiera tiene el balón, derribarlo y después escuchar al comentarista decir que ha sido una entrada limpia. Absolutamente delirante... Y divertido.

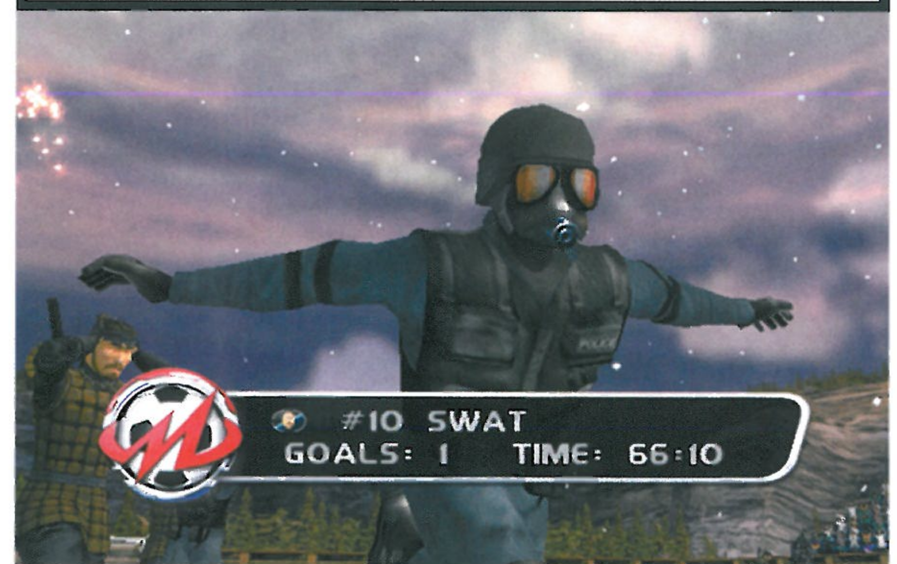
El apartado técnico está a la altura de un título de estas características. No deslumbra, pero cumple su función. Uno de los momentos más espectaculares es cuando consigues anotar un tanto utilizando uno de los combos al más puro estilo *Matrix*. Verás como tu jugador queda suspendido en el aire, la cámara

¿HUMANOS Vs. PINGÜINOS? Ver para creer

Uno de los aspectos más divertidos de *Red Card* es la posibilidad de jugar contra animales. Sí, has leído bien, aquí los partidos no siempre son de humanos contra humanos. También podrás librar batallas contra delfines, pingüinos, monos e incluso humanos de otras épocas como samuráis japoneses. En la variedad está la diversión.



↑ ¿Quién dijo que estos animales eran simpáticos? ¡¡Son unos bestias!!



↑ ¿Y a este qué le pasa? ¿Se avergüenza de su cara? Vamos, tan feo no serás, hombre...



↑ Menuda pose, aunque un poco de ejercicio...



↑ Los contrincantes nunca dejan de sorprenderte.

Es como una locura pasajera, un soplo de aire fresco

se mueve a su alrededor y él, a cámara lenta, chuta hacia portería enviando el esférico en llamas al fondo de la red. Sencillamente espectacular.

El sistema de control es parecido al de los *ISS*, de Konami, y al de los *FIFA*, de Electronic Arts. Pases con profundidad, pases cortos, chutes... Pero la cosa cambia cuando estamos en posición defensiva, ya que es aquí donde podemos llevar a cabo todo tipo de entradas, golpes y faltas que raras veces el árbitro verá.

Si te gusta la simulación pura y dura, *Red Card* te hará reír, pero no se convertirá en tu título de cabecera. Por otro lado, si te gustan los juegos *arcade* llenos de toques graciosos, aquí tienes algo que te hará pasar muy buenos ratos. Pero no le exijas demasiado, tampoco tiene mucho por ofrecer.



↑ No me gusta tu cara, pájaro. ¡Y devuélveme el balón, es mío!.



↑ Los juegos nocturnos quizá sean demasiado oscuros para nuestro gusto.



↑ El honor es algo que siempre está muy presente en un encuentro futbolístico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HAZ TU ELECCIÓN
A pesar de no ser la tónica a lo largo de todo el juego, *Red Card* cuenta con algunas opciones «normales» que el jugador puede escoger. Por ejemplo, podemos disputar un partido mientras llueve y, además, también podemos decidir si queremos jugar de día o por la noche. Aunque hay que tener en cuenta que en los partidos nocturnos la luz es bastante escasa.

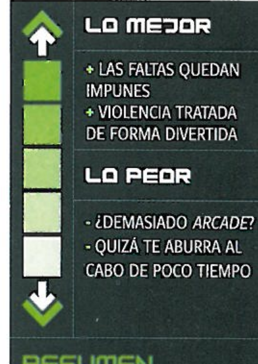


POTENCIAL
Está casi a la altura de los reyes del mambo como *Mundial FIFA 2002*.

ESTILO
Ofrece diversión, es simple, fácil de controlar y siempre tiene alguna sorpresa.

ADICCIÓN
Si te gusta la simulación, quizá te aburra. Pero si lo tuyo son los *arcades*, te lo pasarás como un niño.

LONGEVIDAD
Los secretos que esconde harán que persistas más de lo esperado en un juego de estas características



LO MEJOR
+ LAS FALTAS QUEDAN IMPUNES
+ VIOLENCIA TRATADA DE FORMA DIVERTIDA

LO PEOR
- ¿DEMASIADO *ARCADE*?
- QUIZÁ TE ABURRA AL CABO DE POCO TIEMPO

RESUMEN
Red Card demuestra que aún no está todo inventado y que tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,8//10



↑ Hay que conseguir la mejor posición para entrar en la curva. ¡No te pases de frenada!



↑ Los pies en la tierra para salir de la curva.



↑ ¡Manos arriba! ¿Podrás conseguirlo?

INFORMACIÓN ADICIONAL

GATILLOS
Utiliza el botón «A» para acelerar primero, y luego los gatillos del *pad* para ir más rápido. Después de un par de tutoriales verás que esos gatillos sirven para algo más ya que posibilitan que la suspensión de la moto se cargue, y adquieras así mayor poder de salto. Observarás como mientras das un gran salto, tus oponentes no podrán seguir el ritmo. Aprende a usarlos bien y podrás obtener una buena ventaja muy útil en las carreras profesionales.

SALTOS
Aprovecha las oportunidades en los saltos, una buena combinación entre los gatillos de carga y la aceleración exacta harán que mientras estés en el aire puedas hacer *tricks & flips* o piruetas inverosímiles. Sólo podrás lograr ciertos saltos si la potencia es la máxima. Prueba en los circuitos de exhibición tus posibilidades como piloto de saltos.

Prueba a saltar sin manos en mitad de una carrera de motocross. ¿Te atreves?



MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PACIFIC COAST POWER & LIGHT**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.THQ.COM/MX2002**

AQUÍ TENEMOS el juego de motocross que a muchos nos hacía presagiar la caída de *Jeremy McGrath* del estrellato en los circuitos de tierra. THQ logra que gracias a esta nueva remodelación, el *MX 2002* nos proporcione unos gráficos totalmente renovados tanto en texturas como en escenarios y personajes, además de una gran variedad a la hora de preparar a nuestro piloto para el circuito.

En principio, la presentación en sociedad de este nuevo juego presuponía un punto y aparte con los juegos de la anterior generación. Pero en este aspecto el juego pierde puntos, ya que, pese a su renovación, los gráficos no están a la altura y los escenarios pierden interactividad. Y es que el jugador tiene que ceñirse a un recorrido fijo que no nos permite optar por esquivar o saltar obstáculos a nuestro libre albedrío. Otro aspecto negativo son los circuitos, 16 en total, que deberían ser suficientes y proporcionarnos una visión lo más parecida a la realidad del motocross, pero que pierden su encanto cuando el jugador se da cuenta de que están construidos sobre la misma base, además de que pueden llegar a hacerse tediosos por lo largos que son.

Por contrapartida, hay que alabar el trabajo realizado a la hora de poder elegir un personaje, ya que las marcas de ropa moteras nos proporcionan un equipamiento completo y variado. Y qué decir de las motos... Kawasaki, KTM... podremos elegir la que más nos guste de entre una amplia variedad.

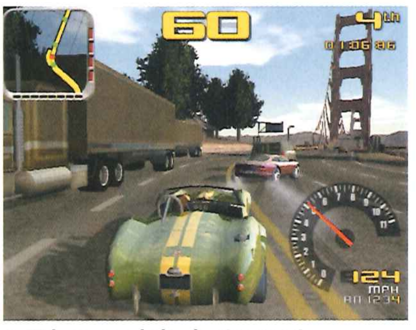
La jugabilidad de *MX 2002* está hecha a prueba de bombas, ya que cuenta con un control intuitivo, fácil y completo que nos permite en todo momento dominar la moto a nuestro gusto. Lo más destacado, sin duda, es la posibilidad de competir para saber quién realiza la mejor y más espectacular pirueta. Hacer un *looping* o un *flick flack*, entre otras muchas acrobacias, estará a tu alcance con un poco de práctica.

Un juego más que decente que hará disfrutar a los amantes del motocross, y que les permitirá hacer todas las piruetas que habitualmente se ven en las carreras, eso sí, sólo los más avispados y habilidosos podrán lograr todos sus saltos, que no son pocos. Ganar a su piloto favorito, Ricky Carmichael, será el reto para aquellos que tengan en sus manos el *MX 2002*.





Viajaremos por San Francisco, Tokio y Londres.



¡Echaos a un lado, domingueros!



Podremos competir en carreras ilegales.

Una lección sobre como no se debe hacer un juego de carreras



TD OVERDRIVE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PITBULL SYNDICATE**
EDITOR: **ATARI**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.TDGAME.COM**

VIAJA POR TODO el mundo compitiendo en diferentes tipos de circuitos situados en San Francisco, Tokio y Londres. No, no se trata del exitoso *Project Gotham Racing*, aunque las ciudades que aparecen sean las mismas. Conduce a altas velocidades, intentando esquivar a izquierda y derecha el tráfico diario de las grandes ciudades. No, tampoco estamos hablando de *Burnout*.

Para los que aún no lo sepan, aclaramos que estamos hablando de *TD Overdrive*, y cualquier similitud con los otros juegos mencionados con anterioridad es pura casualidad. Este juego de conducción de Atari es un título decepcionante desde el primer momento en el que nos ponemos a conducir los coches que en él aparecen.

La única gracia del juego reside en el modo «Underground», que pretende situar al jugador en el lado oscuro, el submundo ilegal de las carreras callejeras. Una buena idea, pero llevada a cabo de una manera espectacularmente pobre y con un carencia de medios reseñable.

Para los gráficos reservamos una especial mención puesto que están diseñados y renderizados de una manera no demasiado buena. Los coches parpadean y no se regeneran bien los gráficos, por no hablar de la cámara en primera persona que marea más que ayudar al conductor. ¡Ah! sin olvidar las texturas de fondo y de los edificios, que son cubos planos sin mucha imaginación.

Todos estos motivos hacen que no sea demasiado divertido jugar a este título de carreras y más si la IA del juego no nos permite una ligera libertad, ya que lo único que hace es poner vehículos delante del nuestro para impedirnos el paso, con lo cual el objetivo del juego se convierte en esquivar coches en lugar de competir contra otros.

En otra consola, o quizás en otro tiempo, *TD Overdrive* hubiera sido un juego con una más que aceptable valoración. Pero comparándolo con otros proyectos de Xbox como *Project Gotham Racing* o *Burnout*, hay que decir que *TD Overdrive* no puede competir ni de lejos con los títulos anteriormente mencionados. Eso sí, los señores de Atari pueden tomar buena nota de todas las carencias de su desarrollo y empezar a pensar en una secuela que aproveche al máximo todo el potencial de Xbox. De momento, esta entrega pasa totalmente desapercibida por la redacción.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Aunque a veces parezca aceptable, el juego sólo consigue decepcionarnos.

ESTILO
Mal guión, peores gráficos y una horrible interface ¿que más podemos decir?

ADICCIÓN
La poca jugabilidad resta enteros a la hora de seguir compitiendo.

LONGEVIDAD
Sólo merecen la pena un par de opciones, por lo que no apetecerá mucho jugar.

LO MEJOR
+ MODO «UNDERGROUND»

LO PEOR
- .MENUS DEPRIMENTES
- GRÁFICOS DECEPCIONANTES.
- HISTORIA POBRE

RESUMEN
No podemos esperar mucho de un juego cuya competencia ofrece unas posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.



PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Los conjuros de Arran se pueden potenciar a lo largo del juego. ¡Cinco bolas de fuego por el precio de una!



↑ La magia debe ajustarse a los puntos débiles de tu enemigo.



↑ La magia de fuego no quema este arbolillo.

¿Y no bastaría con una lámpara?

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **VR1 ENTERTAINMENT**

DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**

JUGADORES: **1**

WEB: **WWW.XBOX.COM/NIGHTCASTER**

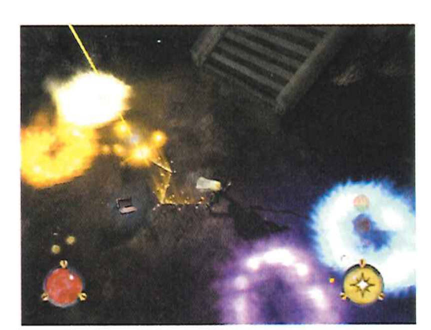
VAYA, HOMBRE. Una maléfica oscuridad ha caído sobre la tierra de Nightcaster, arruinando las felices vidas de sus ciudadanos. Dicho de otro modo, es la manida «época de oscuridad» de la fantasía. En el papel del héroe Arran, debes coger un orbe parlante mágico y un buen número de conjuros y arreglar el asunto. Es, literalmente, el trabajo de tu vida ya que como los niveles discurren con diversos años de separación entre sí, vemos a Arran envejecer de forma gradual.

Lo mejor de *Nightcaster* es que los ataques del orbe mágico se dirigen de forma independiente con la palanca derecha, mientras que el movimiento de Arran depende de la izquierda. El concepto es como un cruce entre *Gauntlet Dark Legacy* y el clásico *shoot-'em-up* de recreativa *Smash TV*. Pero mientras este último era uno de los entornos más hostiles y depurados jamás construidos en un juego, la calidad de *Nightcaster* se acerca más al primero. Es burdo y sencillote.

Todo tiene un aire de lo más anticuado, y el hecho de que los gráficos no le hagan ninguna justicia a Xbox no es que ayude demasiado. Aparte de algunos agradables efectos en los hechizos, el juego es una anodina compilación de fondos repetitivos y enemigos toscamente diseñados que parecen, en algunos casos, poco más que antediluvianos *sprites* de 8 bits en 3D. Mira si no las pantallas y dinos si mentimos.

Pero es la jugabilidad lo que a veces hará que te dé una rabieta cual crío de dos años exhausto. El principal problema es que Arran y su orbe se mueven con lentitud y muchos de sus enemigos no. Eso no es un inconveniente al principio, pero a medida que la dificultad aumenta y las áreas de juego empiezan a atestarse de malos, es que no tienes suficiente tiempo para alternar entre los sortilegios adecuados mientras disparas en todas direcciones. Y puesto que morir puede significar un largo viaje de regreso al anterior punto de grabación, que te maten en *Nightcaster* sólo es un poco menos desagradable que si te liquidaran en la vida real.

Otro inconveniente es el mapa, que hace girar el punto de vista. Irónicamente, algo cuyo único propósito es ubicarte en el espacio no hace más que desorientarte. Cuando vuelvas de mirarlo, lo que estaba delante estará en otro punto de la pantalla.



↑ Saltando aquí adquieres dotes mágicas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

A SU BOLA
El orbe parlante que te acompaña en tus viajes es uno de los elementos más divertidos y sorprendentes de un juego al que no se le pueden otorgar estos mismos calificativos a casi ninguno de sus otros aspectos.



↑ Estos champiñones indican puntos de grabación.



POTENCIAL
Algunos efectos de iluminación buenos, pero nada que explote las capacidades de Xbox.

ESTILO
Enemigos y decorados faltos de imaginación. Algunos hechizos son buenos.

ADICCIÓN
Repetitiva y frustrante al cabo de unos minutos.

LONGEVIDAD
Los niveles son enormes, así que hay mucho por ver si perseveras, por improbable que eso sea.

LO MEJOR
+ LOS HECHIZOS SON BUENOS...

LO PEOR
- ...PERO LOS ENEMIGOS NO
- COMBATES ABURRIDOS
- A VECES ES MUY INJUSTO

RESUMEN
Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no. No es ni por asomo un juego con embrujo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

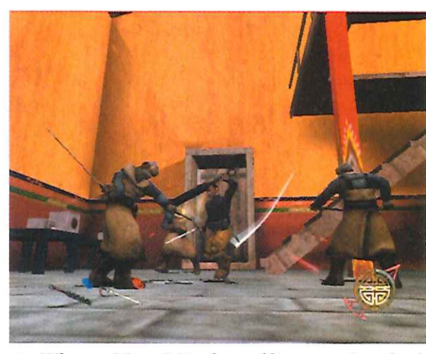




↑Esas atractivas garras en acción. ¡Pero recuerda: No te rasques nunca la nariz!



↑ Las peleas son a la buena de Dios.



↑ ¿Xbox o PSone? Por los gráficos cuesta saberlo.

Dispara y rebana escoria en una China retro

NEW LEGENDS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**INFINITE MACHINE**
EDITOR:	**THQ**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**MAY 2002**
MULTIJUGADOR:	**1**
WEB:	**WWW.THQ.COM/NEWLEGENDS**

PIENSA EN un mundo parecido al de *Tigre y Dragón*, pero con un buen número de pistolas por todos lados. Ahora imagina arrasar a las hordas enemigas con las armas que elijas en cada mano, agujereándole el ojo a alguien mientras a la vez le descerrajas un tiro de escopeta en el hígado. Gracias a *New Legends*, cualquiera puede vivir esta vida.

El juego tiene muchas cosas a favor, entre ellas muchas armas: desde espadas y escopetas a garras tipo «Lobezno» como garrotes con pinchos. Y dado que el héroe del juego, Sun Soo, es ambidextro, puede rematar a un malo mediante un simple tiro con la izquierda tras exhibirse con una espada en la derecha. Igualito que Indiana Jones en *En busca del arca perdida*.

La acción es bastante elemental: ábrete paso a tajos por entre los malos en nombre de la libertad. Este simplismo es más adecuado para partiditas cortas que para largas sesiones de juego, pero las distintas armas y combos de combate hacen que quieras avanzar. Y dentro de tan estrecha premisa, hay un agradable grado de variedad en la jugabilidad. En algunas ocasiones, te acompañarán colegas controlados por la CPU, en otras debes manejar un emplazamiento armado, y hay un nivel donde bajas a todo correr por un valle con una avalancha rugiendo a tus espaldas.

Así, ¿cómo es que no le damos mejor puntuación? Bueno, pues por muchas razones. A nivel técnico no es nada impresionante, pareciendo en sus peores momentos un juego de PSone. El promedio de fotogramas es más entrecortado que un discurso de Javivi sobre física cuántica, y las texturas más sencillas que el mecanismo de un mondadientes. Y lo de ser grande tan sólo refuerza la naturaleza dispersa de algunos niveles. Vaya, que de vanguardista nada.

Y lo que es peor, el juego está plagado de fallos. Los personajes se atascan en los decorados, mientras que la cámara a veces suda tinta para encontrar la acción. Y hay un incidente especialmente molesto en el nivel de la avalancha. Éste empieza con la cantidad de salud que te sobró del nivel anterior. Si comienzas con bastante, podrás hacer frente sin problemas a los daños aleatorios que sufres al bajar a saltos por el valle o ser alcanzado por piedrecitas. Pero si comienzas con poca, morirás a medio camino, de un modo frustrante, injusto y totalmente arbitrario. Para completarlo, debes cargar una partida ya guardada y volverte a pasar el nivel anterior, lo cual es una simple chapuza. Defectos como éste le restan toda la gracia a *New Legends*. Lo que podría haber sido una divertida puesta al día de los *beat-'em-ups* con *scroll*, se queda en algo fallido y escasamente atractivo.



↑ «Eso no es una pistola grande. *Esto* sí.»

INFORMACIÓN ADICIONAL

»SONIDO CRUJIENTE
Y con ello no queremos decir que esté en su punto, sino que los efectos suenan como si alguien hubiera estado comiendo patatas en el estudio mientras los grababan. Es la única explicación racional a lo malos que son.



↑ Por suerte, el tío de azul está de tu lado.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Tan disperso y escaso que seguro que crees que el chip gráfico de tu Xbox se ha averiado.

ESTILO
Gráficos y sonidos de lo más corriente que podrían haber salido de un juego de finales de los 90.

ADICCIÓN
Jugabilidad sin sofisticaciones, pero de vez en cuando lo de cortar y rebanar produce momentos divertidos.

LONGEVIDAD
Por su falta de emoción sostenida, es probable que te canses de él sin completarlo.

LO MEJOR
+ MUCHAS PELEAS SONADAS
+ ALGUNAS SECUENCIAS DE VÍDEO

LO PEOR
- REPETITIVO
- NIVEL TÉCNICO
- REPLETO DE FALLOS EN ALGUNOS MOMENTOS

RESUMEN
Una interesante mezcla de ambientación antigua y moderna no oculta un juego con taras repetitivo y aburrido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

4,9//10



¿Pero qué le dan de comer en este sitio a los cangrejos?



Parece una fotografía de un catálogo de una agencia de viajes.



Como los paseos en barca de los domingos por el lago.

Una historia de piratas algo pasados por agua

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**WESTWOOD STUDIOS**
DISTRIBUIDOR:	**ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**MAYO 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-2**
WEB:	**WWW.WESTWOOD.EA.COM/GAMES/PIRATES/INDEX.HTML**

SI LO QUE te gustan son las historias de piratas, Westwood Studios tiene una sorpresa para ti, *Pirates: The Legend of Black Kat*, una historia de corsarios donde podrás saciar tu vena aventurera. Mares embravecidos, oro, tesoros escondidos en lugares exóticos y recónditos, batallas navales, etc. Todos los ingredientes de una buena película de aventuras al más puro estilo Barbarroja están presentes en este título que distribuye Electronic Arts.

Lo primero que llama la atención son los distintos modos de juego en los que nos veremos inmersos con el transcurrir de la aventura. Podremos tomar el control de nuestra heroína y explorar los distintos escenarios que nos brinda el juego con un sistema de control en tercera persona al estilo de títulos de acción como *Metal Gear Solid* o *Shadowman*, con el que nos enfrentaremos a todos nuestros enemigos. Por otro lado, una de las sorpresas que nos ha reservado Westwood Studios es la posibilidad de ponernos al frente de un buque de guerra en grandes batallas navales recreadas en 3D, con la posibilidad de escoger entre una flota de 12 barcos diferentes, cada uno con sus características propias.

Sin embargo, y a pesar de que la historia no está nada mal (no en vano contiene todos los elementos fundamentales para divertir al más pintado), el juego no hace justicia a lo que la consola puede ofrecer. No hay más que ver cómo se han llevado a cabo los desarrollos de los escenarios y de las escenas de acción. Antes de hablar de ello, hay que ser justos, y decir que el resultado gráfico tiene un acabado de aprobado, ya que se han conseguido eliminar posibles fallos en el movimiento de polígonos o las odiadas aristas en los personajes. Eso sí, también hay que decir que no hay mucho movimiento dentro de cada uno de los escenarios, con lo que el equipo de desarrollo se ha cubierto bien las espaldas. Por otro lado, y siguiendo dentro del apartado gráfico, es elogiable el mimo con el que han cuidado la generación de movimiento en el agua, que ofrece la cara más amable dentro de un conjunto aceptable.

La música es lo mejor del juego junto con la historia, una selección de ritmos que ambientan a la perfección una época con tanta solera como la de los piratas. Algo de lo que no se puede quejar nadie es del sistema de control: sencillo, intuitivo, rápido. Todo lo que deseamos para un buen *arcade*. Lástima que el resto de *Pirates* no esté a su altura.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Nada de nada, salvo algunos detalles gráficos.

ESTILO
Algo ramplón, y más si nos referimos a los escenarios, que parecen sacados de un *atrezzo*.

ADICCIÓN
Es un juego que entretiene al principio, pero que cuando llevas un rato con él se hace bastante pesado.

LONGEVIDAD
Es largo, el problema es que tengas ganas de investigar todos los lugares que puedes visitar.

LO MEJOR
+ CONTROL SENCILLO DE LOS PERSONAJES
+ BATALLAS NAVALES

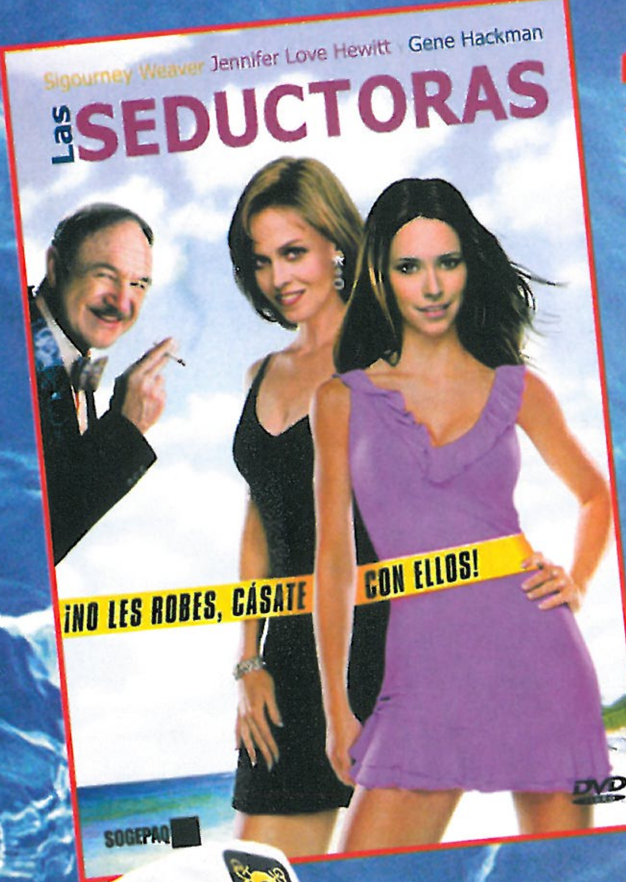
LO PEOR
- ENEMIGOS SIMPLES, ACTÚAN POR INERCIA
- ENSEGUIDA ABURRE

RESUMEN
Pirates es uno tantos juegos de aventuras que no han sabido sacar el jugo a una más que interesante historia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
5,0//10

CONCURSO

Ahora que ya estamos en verano, la Revista Oficial Xbox Edición Española, en asociación con Sogepaq, te ofrece la posibilidad de ganar un de los cinco DVD de *Las Seductoras* junto a una magnifica toalla de playa.



EXTRAS

- Filmografías
- Trailer
- Cómo se hizo
- Galería
- Ficha doblaje

Las SEDUCTORAS

¡NO LES ROBES, CÁSATE CON ELLOS!

SOGEPAQ



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Las Seductoras*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de agosto. Los nombres de los cinco ganadores saldrán publicados en el número 7 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Nombre:........................ Apellidos:..

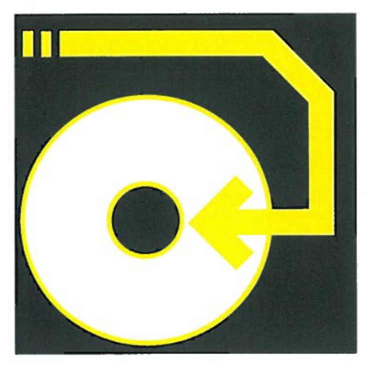
Dirección: .... Localidad:.........................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:...

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



EN EL DVD

El disco de juegos que vamos a incluir en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos incluirá demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te va a ofrecer. ¡Disfrútalo!





Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

JET SET RADIO FUTURE





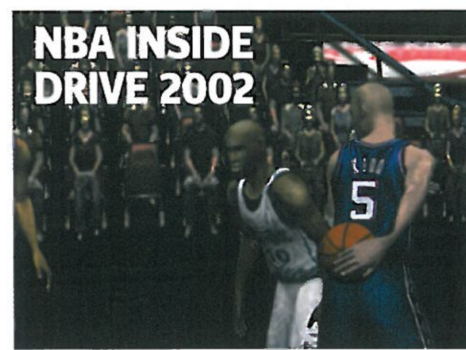
↑ Una de las propuestas más interesantes.

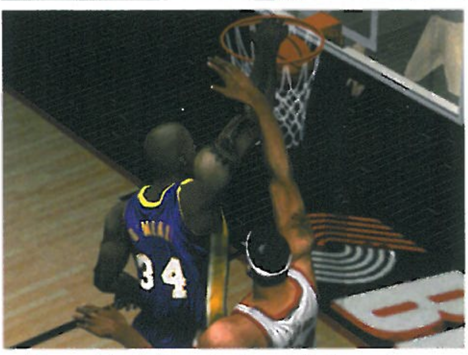
PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	MIRAR ALREDEDOR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	TURBO
BOTÓN X	SIN USO
BOTÓN Y	SIN USO
GATILLO IZQUIERDO	CENTRAR CÁMARA
GATILLO DERECHO	PINTAR GRAFFITTI
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

QUIZÁ LA IDEA de ir por las calles pintando paredes con letras grandes y de colores no te parece muy apetecible. O quizá sí. Pero lo que está claro es que *Jet Set Radio Future* es uno de los videojuegos más atractivos, visualmente hablando, que haya pasado nunca por una videoconsola. Desde los personajes principales hasta los carteles de las paredes, pasando por los transeúntes, los coches, los edificios, las calles...

Todo tiene un aspecto gráficamente inmejorable. Pero no sólo de gráficos bonitos vive *JSRF*, también está su original planteamiento (pintar *graffittis* por la ciudad), su simplicidad en el control, su facilidad de manejo y un sinfín de aspectos más que lo convierten en una de las propuestas más interesantes de esta temporada. Y como sabemos que te gusta probar y juzgar los títulos por ti mismo, aquí tienes una demo para que experimentes tanto como quieras. Por cierto, nos olvidábamos comentar que *JSRF* está realizado con la técnica *cel-shading*, tan de moda últimamente...

NBA INSIDE DRIVE 2002





↑ Un partido de la mejor liga de baloncesto.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER JUGADOR
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	PASAR/CAMBIAR JUGADOR
BOTÓN B	DRIBLAR/ROBAR PELOTA
BOTÓN X	LANZAR/BLOQUEAR
BOTÓN Y	PASE LARGO
GATILLO IZQ.	PROTEGER PELOTA/DEFENSA
GATILLO DER.	TURBO
BOTÓN BLANCO	DOBLE EQUIPO
BOTÓN NEGRO	CARGAR
BOTÓN BACK	FALTA INTENCIONADA

ESTÁ CLARO que la mejor liga de baloncesto del mundo es la liga americana, o sea, la NBA. Con la versión final de *NBA Inside Drive 2002* podrás disfrutar de todos los equipos, jugadores, estadios, camisetas y toda la parafernalia que te ofrece una licencia de estas características. Y para que sepas cómo se las gastan por esos lares, este mes te ofrecemos la oportunidad de jugar un partido de tan famosa liga. Tú eliges, ¿prefieres los 76ers de Filadelfia o los Angeles Lakers? Escoge un equipo y lánzate a la cancha.

El control es sencillo, los gráficos espectaculares y, la emoción no tiene fin. Verás como algunas de las estrellas del baloncesto te acribillan con sus mates y sus triples, pero no temas, tú puedes hacer lo mismo. Mira, aprende y gana a tu contrincante. ¡Que empiece el espectáculo!



MAX PAYNE





↑ **Descubre las sensaciones del *bullet time*.**



PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER/AGACHARSE**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**APUNTAR/GIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN A	**UTILIZAR/ZOOM**
BOTÓN B	**UTILIZAR PAINKILLER**
BOTÓN X	**SALTAR**
BOTÓN Y	**RECARGAR**
GATILLO IZQUIERDO	**BULLET TIME**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**DISPARAR/ESQUIVAR**
BOTÓN NEGRO	**BULLET TIME**

UNA MUJER y una hija asesinadas. Un hombre cegado por la venganza. Unos malos de película. Acción sin límite y violencia a la vuelta de cada esquina. De esta manera podría describirse *Max Payne*, un título que rompió moldes y se convirtió en un éxito de ventas y crítica en el mundo de los ordenadores personales. Aunque todo ese violento argumento y toda la acción que desprende este juego no serían lo mismo sin el *bullet time*. ¿Bullet qué? Sí hombre, has visto la película *Matrix*, ¿verdad? ¿Te acuerdas de las escenas de acción ralentizadas y con la cámara dando vueltas alrededor de Neo? Pues eso mismo podrás hacer con *Max Payne*. Podrás cargarte a los malos a cámara lenta y al mismo tiempo controlar el ángulo de visión. Seguro que estás deseando adentrarte en las sucias calles del mundo del crimen y probar ese famoso *bullet time* del que hace gala este juego. Por desgracia, nadie puede describirte lo que se siente con *Max Payne*, tienes que probarlo tú mismo...

DARK SUMMIT





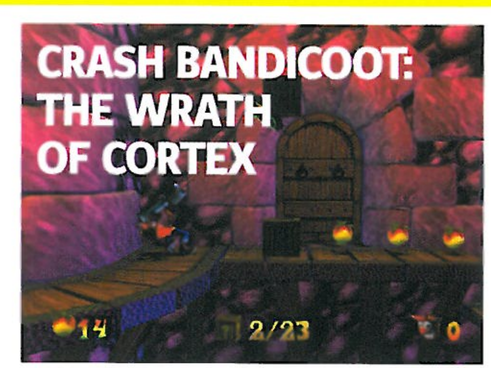
↑ **Deportes de riesgo, acción y misiones.**

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER/GIRAR**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SALTAR/OLLIE**
BOTÓN B	**AGARRAR TABLA**
BOTÓN X	**GRINDAR**
BOTÓN Y	**SIN USO**
GATILLO IZQUIERDO	**ZOOM**
GATILLO DERECHO	**ZOMM**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

DESDE QUE se pusieron de moda los deportes de riesgo, han sido miles los juegos que han intentado emular lo que debe sentirse al patinar con una tabla de *skate* por un *half-pipe*, saltar con una bicicleta por una rampa o deslizarse a grandes velocidades por una montaña nevada con una tabla de *snowboard* en los pies. Algunos lo han conseguido en cierta manera y otros han fracasado estrepitosamente. Pero cuando algo se pone de moda, siempre existe el riesgo de que se sature un género. Después, cuando todos empiezan a copiarse los unos a los otros, aparece un título con ansias de originalidad. *Dark Summit* es uno de esos títulos.

En esta ocasión, tenemos el *snowboard* mezclado con acción y misiones, al más puro estilo de algunas de las escenas que puedes ver en las películas de James Bond. Para que puedas juzgar tú mismo si han conseguido mezclar con fortuna estos elementos tan dispares, te ofrecemos una demo exclusiva del juego.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX





↑ **Llega a Xbox el inolvidable Crash.**

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**AGACHARSE**
BOTÓN X	**DAR VUELTAS**
BOTÓN Y	**VER ESTADO**
GATILLO IZQUIERDO	**SIN USO**
GATILLO DERECHO	**SIN USO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

CRASH NO ES un novato en esto de las consolas. Al contrario, es un personaje más que veterano que ya vivió multitud de aventuras en PlayStation. Pero tal y como ha sucedido con otras famosas personalidades del mundo de los videojuegos, Crash se ha dejado seducir por el poder de Xbox y ha decidido vivir una fantástica aventura en la consola de Microsoft.

En la demo que te ofrecemos este mes tendrás la oportunidad de jugar dos de los muchos niveles que conforman el juego final.

El primero te trasladará hasta unas tierras cubiertas de nieve y en el que la acción será al más puro estilo plataformas.

El segundo nivel que te ofrecemos en exclusiva te llevará hasta el interior de una bola de cristal que deberás mover para desplazarte dando vueltas por el escenario. Pruébalo. Si no te gusta este nivel, no te gusta la diversión...





EL GRAN RETO

SEGUIMOS proponiéndoos que sometáis a dura prueba vuestras habilidades, y después de sudar de lo lindo con *Wreckless* y *Dead orAlive 3*, ahora os lanzamos un nuevo desafío con la demo de un juego tan original como divertido: *Jet Set Radio Future*.

¿En qué consiste esta vez El Gran Reto? Muy sencillo (de explicar, que hacerlo ya es otra cosa). Casi al final de la demo encontrarás a Beat; tienes que correr contra él y conseguir batirle en el menor tiempo posible. Una vez más os damos un tiempo de referencia para que tengáis una idea de lo que puede ser una buena marca: la cosa andaría en torno a 1 minuto y 40 segundos.

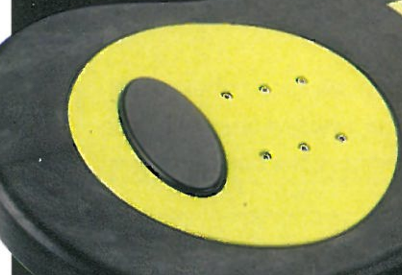
Si consigues un buen tiempo tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra el tiempo en que has completado la misión, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro de tiempo. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico.

¿Los premios? De auténtico lujo. Aquél que consiga la mejor marca verá recompensada su habilidad y perseverancia con un magnífico Thrustmaster Freestyle Surfboard, cedido amablemente por Guillemot. Los diez mejores siguientes tiempos conseguirán un juego *Jet Set Radio Future*, que Infogrames nos ha facilitado con no menos amabilidad.

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos antes del 10 de agosto, y recuerda que sólo vale enviar un tiempo. Los ganadores del concurso serán publicados en el número 7 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de septiembre.



↑ Los siguientes 10, tendrán como recompensa el juego de *JSRF*.



↑ El más habilidoso conseguirá esta magnífica tabla.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto JSRF
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es

TRUCOS

SPIDER-MAN: THE MOVIE



Introduce estos códigos en el menú «Specials» para conseguir diferentes sorpresas:

Código maestro (desbloquea todos los niveles, vídeos e imágenes de la galería): ARACHNID (también vale IMIARMAS).
Telaraña infinita: ORGANICWEBBING.
Todos los movimientos de combate: KOALA.
Pasar de nivel: ROMITAS (pulsa el botón de pausa para acceder al menú que te permite cambiar de nivel).
Niveles de bonus: HEADEXPLODY.
Jugar como Mary Jane: GIRLNEXTDOOR.
Jugar como Shocker: HERMANSCHULTZ.
Jugar como científico: SERUM.
Jugar como oficial de policía: REALHERO.
Jugar como piloto de helicóptero: CAPTAINSTACEY.
Ataques estilo *Matrix*: FREAKOUT.
Spider-Man enano: SPIDERBYTE.
Cabeza y pies grandes: GOESTOYOURHEAD.
Vista en primera persona: UNDERTHEMASK.

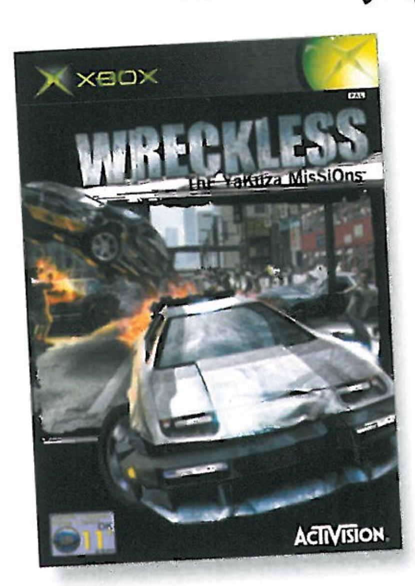
GANADORES



Ya tenemos los ganadores del primer reto de la Revista Oficial Xbox Edición Española. Entre todas las cartas que han llegado a la redacción, éstos son los lectores que mejor tiempo obtuvieron con nuestra demo de Wreckless: The Yakuza Missions.

Ganador Volante 360 Modena Racing Wheel
José Ángel Váquez García (Pontevedra)
00:41:93

Ganadores juego *Wreckless*



Antoni Erro Mas (Barcelona) 00:45:08
Víctor Suárez Herrero (Bilbao)..................00:49:64
Ángel Espino Gutiérrez (Tarragona) 00:50:24
Vicente José Giménez Díaz (Valencia)........00:53:88
José María Mayorga (Cuidad Real) 00:55:15
Daniel Casamichana Ruiz (Bilbao) 00:57:04
Julio César Luque Argora (Málaga)............00:57:29
Borja Herrero Rodríguez (Bilbao)..............00:58:44
Joan Ander Ochoa García (Bilbao).............00:58:51
Maikel Ardions Romaris (Guipúzcoa) 00:58:54

Ganadores kit DVD y película Parque Jurásico III

Guillermo Portillo
Cádiz

Jesús Ávila González
Málaga

Víctor Morán Espina
Asturias

Iñaki Sarro Ortiz
Burgos

Aitor López Moll
Barcelona





CLASE MAESTRA

JET SET RADIO FUTURE

JET SET RADIO FUTURE es una impactante muestra del estilo que Sega sabe imprimir a sus creaciones. Es una gran experiencia de juego, y para disfrutarla plenamente es mejor que antes de leer esta guía disfrutes y juegues por ti mismo, nos lo agradecerás. Una vez terminado el modo principal de juego en *Jet Set Radio*, la diversión esta lejos de terminar. Sigue leyendo estas seis páginas, y conseguirás sacar todo el jugo, además de varios secretos, a *Jet Set Radio Future*.

ADVERTENCIA

Esta es una guía para dominar por completo el juego. Sólo debes leerla cuando lo hayas completado y tengas una partida grabada. Con esta guía conseguirás completar realmente el juego, con todos los personajes secretos. Para ello mostraremos niveles que quizá aun no hayas visto, por eso te advertimos con antelación.



COMIENZO

CONSEJOS BÁSICOS

MIENTRAS HAS IDO terminando el modo principal de *JSRF*, deberías haber aprendido a realizar y mantener combos bastante largos por las calles de Tokio. Es un buen trabajo, a pesar de que algunos de los desafíos callejeros sean realmente duros. Algunas habilidades son bastante útiles cuando se trata de batir algunos de estos desafíos.

>>Y ¡POR SUPUESTO!
Como ya deberías saber, se pueden realizar trucos usando tanto el botón «X» como el botón «Y». Cuando se trata de batir récord de puntuación, deberías hacer los trucos con el botón «Y». La razón es muy sencilla: Utilizando el botón «Y» puedes multiplicar los trucos por 16. Así aumentas hasta el doble los conseguidos con el botón «X», limitados a ocho.

>>AIR-SOUL. Otra aspecto que tener muy en cuenta cuando intentes alcanzar la máxima puntuación posible: Intenta terminar los combos usando algunos trucos aéreos ya que son los que mayor puntuación otorgan.

>>LENTO Y BONITO. Utiliza un poco los frenos cuando estés grindando puede ayudarte a realizar algunos trucos más cuando estés en raíles muy largos. Esto puede ser muy útil especialmente en zonas donde necesitas hacer muchos trucos, como la zona residencial fortificada.

>>CHICAS QUE PATINAN. A pesar de que no hay grandes diferencias entre los personajes, cuando estás en las calles intentando ser el mejor nunca está de más un poco de ayuda. Por eso lo mejor es usar un personaje como Gum o Rhyth, ya que ambas son muy manejables y rápidas realizando combos o grindando.



LOS DESAFÍOS

CÓMO FUNCIONA TODO ESTO

LAS CINTAS MISTERIOSAS que vas encontrando en el juego (doradas y grandes), revelan detalles de los desafíos callejeros en el menú de pausa. Éstas consisten en retos tales como acumular un número de trucos en un solo combo, o realizar un desafío especial en algún lugar del nivel. Muchos se explican por sí mismos, pero aquí te alertaremos sobre cada uno de ellos y cómo conseguir la máxima puntuación. En particular notarás que hay algunos raíles o barandillas donde conseguirás más puntos que en otros cuando realizas trucos. Mantén los ojos abiertos para poder fijarte en dónde conseguir la mejor puntuación.

Cada desafío callejero que pases desbloqueará otro «Graffiti Soul», así que consigue superarlos todos para recolectar todos los «Graffiti Soul» de cada nivel para tener disponibles las carreras de pruebas.

Las carretas o *test* de pruebas son retos diseñados para probar tus habilidades grindando, pintando con *spray*.... Necesitarás ganarlas todas con un buen nivel de puntuación para conseguir los personajes extra.

Desbloquea las carreras de pruebas pintando todos los *graffiti* en el juego principal. Una vez lo hayas realizado podrás acceder a las pruebas a través de Roboy en el garaje. Hay cuatro pruebas diferentes:
>> **JET GRAFFITI:** Pinta cada señal del nivel en menos de cinco minutos.
>>**JET TECH:** Consigue la puntuación más alta en menos de cinco minutos.
>>**CITY RUSH:** Completa una vuelta alrededor del nivel dentro del tiempo establecido.
>>**FLAG RUN:** Encuentra y recupera todas las banderas de cada nivel antes de que se acabe el tiempo.

RECUERDA: Solo podrás acceder a este tipo de pruebas en cada nivel si has conseguido batir todos los desafíos callejeros y recogido todos los «Graffiti Souls».



↑ Completados los desafíos callejeros...



↑ ...llegan los *test* de pruebas.



SECCIÓN 1

ESTACIÓN DE SHIBUYA

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El último desafío (con los símbolos japoneses) hace referencia a trece símbolos que hay sobre las paradas de autobús. Si quieres que aparezcan todos los «Graffiti Soul», necesitarás aterrizar en todas ellas sin caer ninguna vez al suelo. Usando las barandillas de las escaleras no deberías tener muchos problemas para alcanzar los techos de las paradas. Una zona sencilla para empezar sería usando las barandillas cercanas al punto de grabación además de llegar bien provisto de *spray* para realizar algún turbo si lo necesitamos.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Hay una barandilla circular muy cerca del punto de grabación. Usa la barandilla más lejana y no tendrás problemas para realizar una grandísima puntuación de forma muy sencilla.

REALIZAR COMBOS
En este nivel hay muchas zonas que nos ofrecen la oportunidad de realizar muchos trucos, así que: ¡Ve a por ellos!

3 PERSONAJE OCULTO
Gana todos los retos en este nivel para conseguir a Zero Beat



↑ Se necesita habilidad saltando.



↑ Suma puntos con la barandilla.



↑ ¿Ligamentos? ¿Quién los necesita?



HAZLO TODO

EN CADA NIVEL

DESDE EL COMIENZO de esta guía encontrarás numerosos datos para realizar todos los trucos necesarios para superar cada uno de los desafíos callejeros de cada nivel, incluidos los necesarios para conseguir personajes ocultos. Muchos de ellos serán fáciles de realizar para cualquier jugador una vez te des cuenta de cómo van funcionando. También hemos señalado varios lugares donde podrás acumular muchos puntos realizando trucos y combos, pero siéntete libre para explorar por ti mismo cada escenario, te divertirás más.

Aquí encontraras ayuda para las pruebas o retos de cada nivel, pero sólo la práctica y tus habilidades te harán subir en la clasificación. Para conseguir los personajes ocultos de cada nivel, tendrás que batir todos los desafíos callejeros, recolectar todos los «Graffiti Souls» y superar todas las pruebas y desafíos.



↑ Hay veinte personajes secretos.





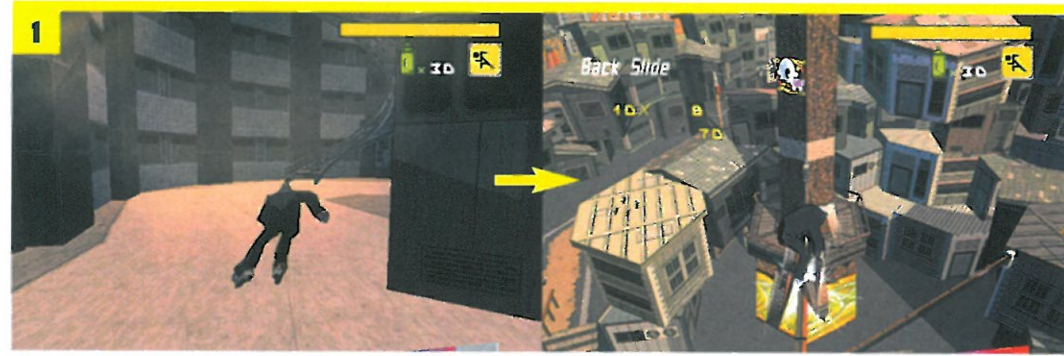
SECCIÓN 2
EDIFICIO ROKKAKU

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
Chimenea nº 1. Se trata de la pequeña chimenea situada en la primera parte del edificio Rokkaku. Podrás llegar hasta ella usando las escaleras en espiral, ocultas en la parte izquierda justo antes del hangar con dos barandillas cruzando a través de él. Simplemente grinda el cable que sale desde lo alto de las escaleras y te llevará directo a la chimenea.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
En la parte superior del mapa, podrás ver una gran fuente. La barandilla que la rodea es ideal para conseguir muchos puntos, haciendo del reto de puntuación una cosa de niños.

REALIZAR COMBOS
Al igual que en la estación de Shibuya, dada la gran cantidad de objetos en la zona para grindar, será fácil realizar todos los trucos necesarios para pasar los retos.

3 PERSONAJE OCULTO
El gran villano Gouji estará disponible para jugar una vez hayas pasado todas las carreras de pruebas aquí. La mirada de Gouji desvela que está planeando algo terrible.



Ve a las escaleras de la izquierda para acceder a la chimenea. Un «Graffiti Soul» más y una vista espectacular.



Hay muchos puntos en la parte más alta del nivel.



«Mis *hobbies* incluyen patinar y dominar el mundo.»





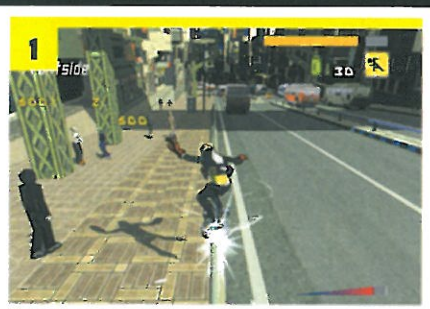
SECCIÓN 3
DOGENZAKA HILL

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
Todo esta bien explicado en este nivel. El último reto requiere que grindes toda la barandilla hacia abajo en la avenida principal. Si eres alguien tan «jugón» como nosotros seguro que ya lo habías realizado sin que te lo pidieran.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
La avenida principal es el lugar indicado (una vez más). Nos esperan larguísimas barandillas para realizar todo tipo de trucos de forma sencilla.

REALIZAR COMBOS
¿Bromeas? Con esas barandillas tan enormes que tienes en la avenida principal no deberías tener dudas al respecto.

3 PERSONAJE OCULTO
Uno de los «Doom Riders» espera a los *skaters* más habilidosos. Con este nombre y malas pintas, a menudo suelen ser unos tipejos.



Grinda la calle en un desafío sencillo.



Barandillas más largas para disfrutar de la vida.



Un «Doom Rider»: impresionantes cuando patinan aunque la moda no es su punto fuerte.



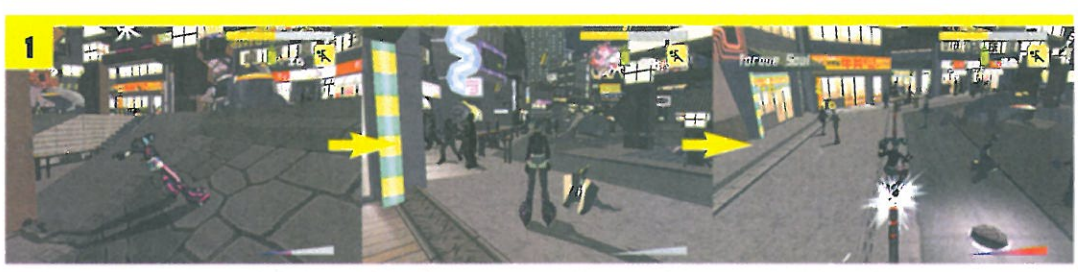
SECCIÓN 4
CALLE 99

1 **DESAFÍOS CALLEJEROS**
El último desafío callejero es un poco «vago», pero no te preocupes ya que todo lo que tienes que hacer es grindar las barandillas rojas que realizan la circunferencia alrededor de la torre Benten. Lo esencial es comenzar en el lugar correcto, para lo cual tienes que empezar en la zona que nos lleva hasta la estatua de Neko (estatua del gato feliz) situándote frente a ella. Continúa en sentido de las agujas del reloj para desbloquear el «Graffiti Soul».

2 **CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN**
Grinda todo el tiempo mientras asciendes por el dragón que hay haciendo una espiral alrededor de la torre Benten. Usa el botón «Y» para realizar combos mientras asciendes a la cima. Fácil.

REALIZAR COMBOS
Desde lo alto de la torre Benten, grinda uno de los cables negros. Déjate caer hasta los cables rosas y realiza unos cuantos trucos para tener éxito en los desafíos.

3 **PERSONAJE OCULTO**
Más bonitas de lo que esperabas, las chicas 99 formarán parte de tu banda si desbloqueas las pruebas en esta zona.



↑ El puente tiene el mismo símbolo que el desafío. Comienza grindando aquí el circuito alrededor de la torre.



↑ Este desafío es como un dragón. Sube realizando trucos.



↑ ¡¡¡Vaya medias!!!



SECCIÓN 5
CALLE CHUO

1 **DESAFÍOS CALLEJEROS**
El único problemilla que nos puede atascar un tiempo es la combinación de grindar la barandilla y el muro alternativamente que tendremos que realizar a través de la zona trasera del mapa. Todo ello sin tocar el suelo.

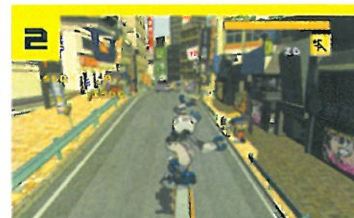
2 **CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN**
La zona con las barandillas laterales y la barandilla en medio de la carretera (parte superior derecha) es el mejor lugar para conseguir la máxima puntuación.

3 **REALIZAR COMBOS**
Sólo tienes que acumular un combo de 30 trucos para pasar el desafío. Si tienes problemas dirígete hacia las alcantarillas arqueadas y grinda por el borde.

4 **PERSONAJE OCULTO**
Bate las pruebas en este nivel para conseguir a Roboy. Le acabas de demostrar su error al llamarte novato.



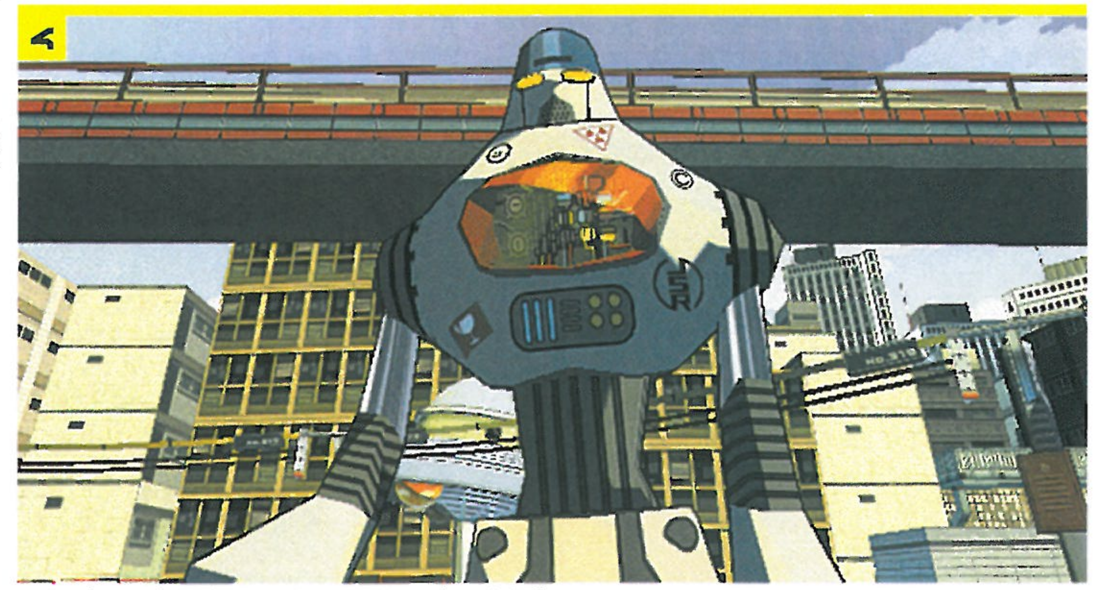
↑ Muchas paredes para patinar y grindar.



↑ Esta zona tiene muchos puntos.



↑ Realizar 30 trucos aquí es fácil.



↑ Soy demasiado «guay» para ti, novato. No estás a mi nivel.





SECCIÓN 6
ALCANTARILLADO SUBTERRÁNEO DE TOKIO



1 DESAFÍOS CALLEJEROS
Muchos de los retos callejeros en los niveles de alcantarillas se basan en conseguir una buena puntuación. Así que los jugadores familiarizados con el botón «Y» no tendrán mayores problemas.

CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
En las instalaciones de alcantarillado, los raíles o barandillas alrededor del cuarto piso son un buen sitio para conseguir puntos, sobre todo en la parte trasera. Ve hacia la cañería marrón en la sala con las cañerías marrones y azules. Una buena sincronización usando el botón «Y» puede hacer que consigas muchos puntos.

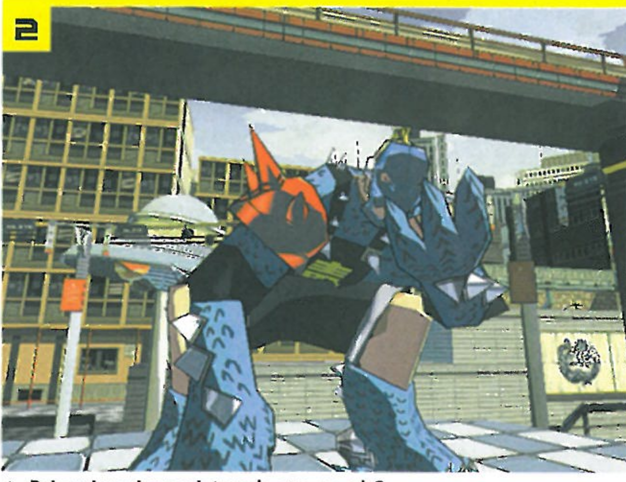
REALIZAR COMBOS
Ve de nuevo a las zonas mostradas en la parte superior y podrás realizar muchos trucos.

2 PERSONAJE OCULTO
Desbloqueando las pruebas con buena puntuación, añadirás a Poison Jam a nuestro equipo.



1

↑ Buena zona para ganar puntos.



2

↑ Poison Jam: ¿una criatura de otro mundo?



SECCIÓN 7
CALLE HIKAGE

DESAFÍOS CALLEJEROS
El último desafío se refiere a las escaleras con la grúa, en la parte derecha del mapa. Sólo tienes que grindar hasta la cima, realizar algunos saltos y volver a bajar.

1 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Las escaleras de la parte derecha del mapa son el lugar ideal donde encontrar raíles y acumular puntos.

REALIZAR COMBOS
Cualquiera de las escaleras puede ser usada para realizar largas combinaciones de trucos, pero hay una particularmente buena situada en la parte central del mapa.

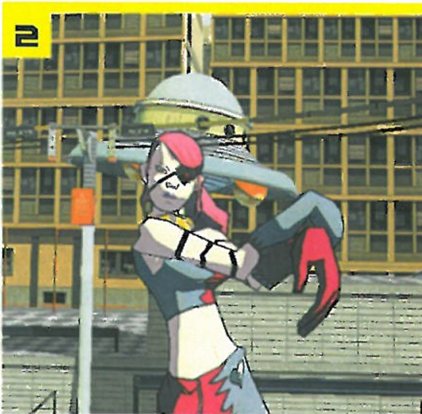


2 PERSONAJE OCULTO
Si consigues una buena puntuación en las pruebas, obtendrás una Love Shocker.



1

↑ Las escaleras de la derecha son lideales para conseguir puntos.



2

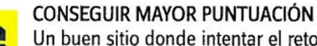
↑ Atención, pregunta: ¿Dónde está el ombligo?



SECCIÓN 8
KIBOGAOKA HILL

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El último desafío no es muy claro por culpa del texto en japonés. Ve hacia la zona con los grandes pilones, salta desde la segunda rampa hasta el cable más alto en la parte izquierda de los pilones, después sigue tu camino hasta el cable eléctrico más alto en la parte izquierda. Permanece en el cable y así podrás grindar una pequeña verja, desbloqueando el «Graffiti Soul».

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Un buen sitio donde intentar el reto de los 250.000 puntos es cerca de la entrada al nivel. Hay un solitario poste telegráfico en la parte superior de unos escalones, cerca de la parte de atrás de la zona con casas. Gríndalo y realiza los trucos aquí.



REALIZAR COMBOS
Con todo lleno de cables, esta parte será muy fácil de realizar.



3 PERSONAJE OCULTO
Una buena puntuación y tendrás al jefe de los GG.



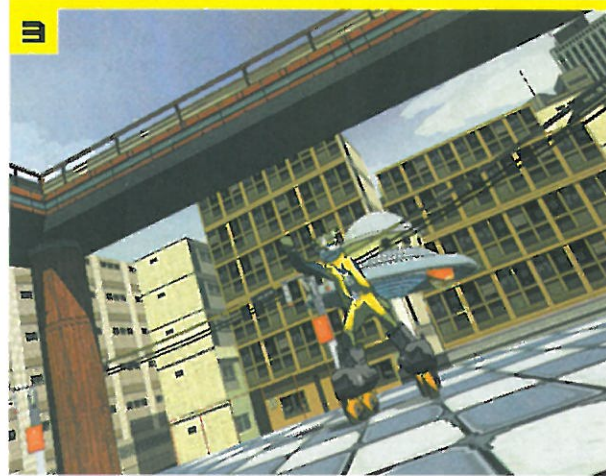
1

↑ Grinda los cables de la izquierda.



2

↑ Empieza los combos aquí.



3

↑ Pots es un personaje oculto con distinción y calidad.

SECCIÓN 9
DISTRITO SCYSCRAPER & PARQUE PHARAON

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El reto más «tonto» aquí es el que se refiere al faraón. Todo lo que tenemos que hacer es usar las barandillas azules para dar una vuelta alrededor de la estatua del faraón, saltando los obstáculos para continuar por donde vamos.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
La torre del observatorio, situada en la parte central del mapa, es un buen sitio para acumular muchos puntos. Usa las barandillas situadas en lo alto de la torre.

3 REALIZAR COMBOS
Las vigas alrededor del observatorio son el mejor sitio para realizar largas sesiones de trucos.

4 PERSONAJE OCULTO
Los inmortales estarán disponibles una vez hayamos conseguido buenas puntuaciones en las pruebas, convirtiéndose uno de ellos en un personaje jugable. ¿En qué otro juego podrás patinar usando una momia con sombrero?



↑ Usa estas barandillas para rodear la estatua.



↑ Estas barandillas están cerca de la cima del observatorio.



↑ Usa las vigas para grindar y desbloquear otro «Graffiti Soul».



↑ Está lejos de tener un aspecto distinguido.



SECCIÓN 10
SKY DINOSAURIAN PARK

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El continuo cambio de barandillas puede ser un poco difícil de realizar. Desde la entrada del nivel, salta a la barandilla roja y continúa hasta la zona en espiral. Desde aquí, salta en una de las plataformas giratorias de tu izquierda y luego en la barandilla verde.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Las barandillas verdes son ideales para este cometido. Salta sobre ellas y... !muévete!

REALIZAR COMBOS
Éste es un nivel repleto de montañas rusas. Aquí realmente no necesitas nuestra ayuda. iiiVaaale!!! Te ayudaremos. Permanece en la barandilla roja de la parte interior para conseguir los puntos de forma más rápida.

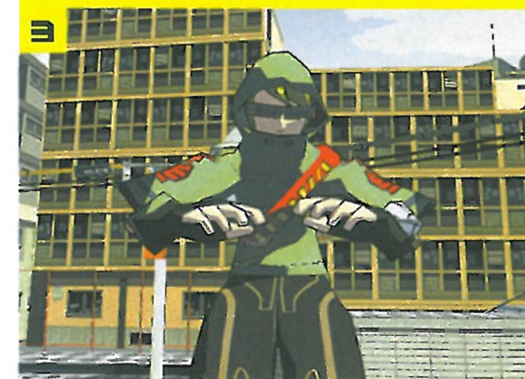
3 PERSONAJE OCULTO
Consiguiendo una buena puntuación en los retos desbloquearemos a NT-3000. Es muy parecido a Yo-Yo pero con una vestimenta más a la moda.



↑ Empieza en el raíl rojo, prepárate para saltar en una de esas plataformas y después hasta el raíl verde. ¿Fácil no?



↑ Los raíles verdes sirven para realizar muchos puntos.



↑ ¿Es Yoyo? Quizás no.





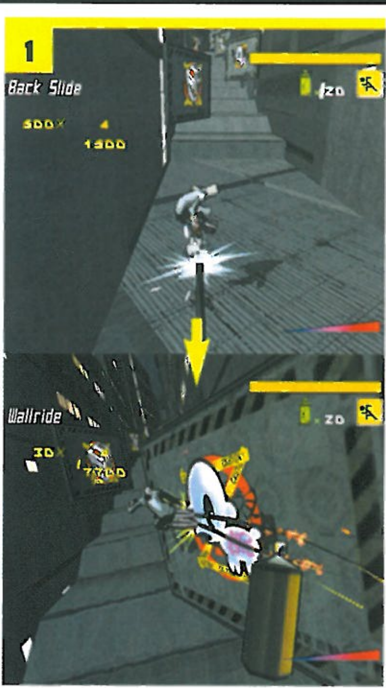
SECCIÓN 11
AUTOPISTA ZERO

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El ultimo desafío se refiere a las seis carteleras que bordean la pequeña escalera en la zona media del mapa. Necesitarás patinar en todas ellas.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Hay dos cañerías paralelas en las azoteas de la zona principal. Usa esta zona para conseguir puntos.

3 REALIZAR COMBOS
Desde la calle donde hay muchos atascos, cerca de la entrada, grinda las barandillas laterales hasta que alcances la calle. Usa las carteleras para alcanzar el raíl que te llevará hasta los cables telefónicos donde podrás realizar innumerables trucos.

4 PERSONAJE OCULTO
Los extras que nos esperan tras superar la puntuación serán el tener disponibles a los Noise Tanks como parte del grupo. Ellos se creen que son lo mejor, pero la verdad es que parecen unos soldadores.



Grinda todos los carteles de una vez.



Encuentra las cañerías para trucos.



¡Realiza tus combos aquí!



En realidad, los Noise Tanks parecen soldadores.



SECCIÓN 12
ZONA RESIDENCIAL FORTIFICADA

1 DESAFÍOS CALLEJEROS
El gigante de metal es la viga verde que va desde el segundo piso hasta la parte superior del nivel. Seguramente ya habrás pensado en grindarla para conseguir desbloquear otro «Graffiti Soul», así que hazlo.

2 CONSEGUIR MAYOR PUNTUACIÓN
Las grandes cañerías de metal están en la parte inferior del nivel, así que ya puedes machacar el botón «Y» para realizar trucos.

3 REALIZAR COMBOS
Esperamos que tengas paciencia, ya que necesitarás 100 trucos para pasar este reto. Hay algunas formas de hacerlo, pero una de las buenas es empezando desde la parte superior del mapa, desde donde podrás empezar a grindar y a realizar algunos trucos saltando. Este desafío pondrá a prueba tu paciencia.

4 PERSONAJE OCULTO
Con un poco más de paciencia y consiguiendo superar los retos desbloquearemos a Ku.MU, quien es.... Un tipo un poco extraño.



El gigante de metal en todo su esplendor.



Usa el botón «Y» continuamente.





¿Qué diablos es esto?

INFORMACIÓN EXTRA

Ser tan bueno te llevará tiempo. Los superhombres que Sega tiene probando los juegos son capaces de terminar el juego desbloqueando todo, ¡en menos de 12 horas! A ver que haces tú...

I Trofeo de Golf MC Ediciones

El pasado 23 de mayo se celebró en el campo tarraconense "Costa Dorada" el I Trofeo de Golf MC Ediciones, una cita a la que acudieron representantes de los diversos sectores que abarcan las cabeceras de esta editorial. Clientes, proveedores y amigos de la empresa disfrutaron de una completa jornada de golf a la que siguió una comida y la habitual entrega de premios.

MC Ediciones agradece la confianza que los sponsors han depositado en la organización del evento y la fidelidad de los lectores que, como usted, han consolidado a la editorial como una de las punteras en la publicación de revistas especializadas. En los últimos seis años, MC Ediciones a multiplicado por cuatro el número de cabeceras mensuales publicadas confirmando así nuestro slogan: "el fruto de la buena comunicación".

TROFEO DE GOLF MC





















1. Josep Cadena Grande, Consejero Delegado de MC Ediciones.
2. Toni Valderiola, Director Comercial de Inverter.
3. Salida del hoyo 17 dónde MC premiaba el «hoyo en uno» con una Yamaha XP500 Tmax.
4. El buen ambiente reinó toda la jornada entre los participantes.
5. Jordi Salvat, Presidente Emérito del Salón Náutico de Barcelona.
6. Lluis Mas, Gerente de Motyvel.
7. Miquel Companys, Presidente de la Asociación de Industrias Náuticas.
8. Arturo Díaz, Director General de B&W España.

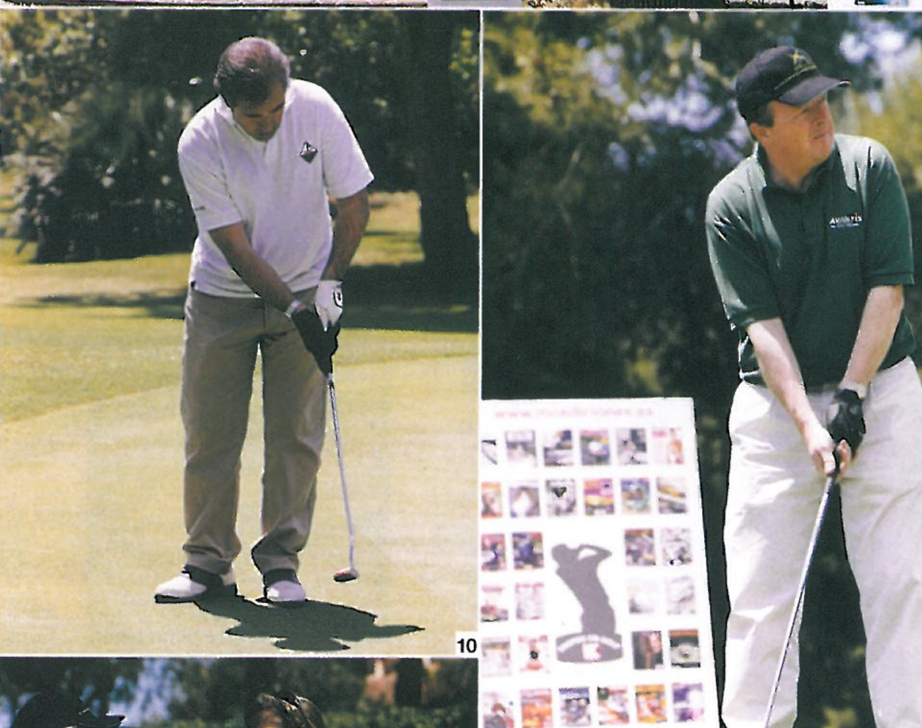
MC EDICIONES S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid
www.mcediciones.es

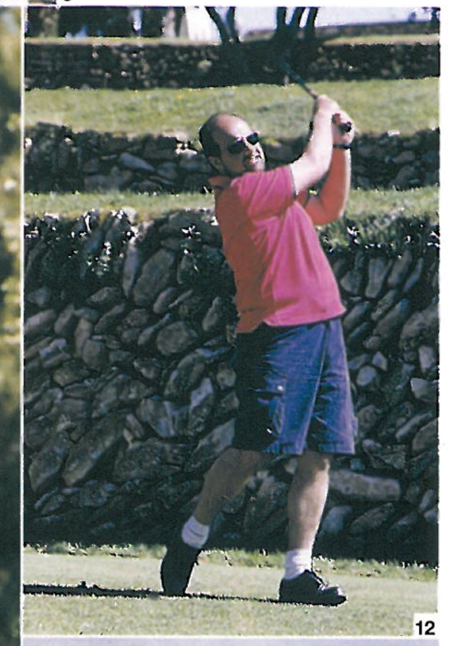


A y B. A mitad del recorrido se ofreció a los participantes fruta y refrescos que aliviaron un poco el calor del soleado día de golf. **C.** El presidente de MC Ediciones Josep Cadena López siguió de cerca la evolución del juego de sus invitados durante todo el recorrido. **D.** Carmen Ruiz de MC Ediciones junto a Patrick Adraste de Plastimo España **E.** Barbara Bellino en el *green* del hoyo 5.



9. El campo y la bonita casa club de Costa Dorada fueron un privilegiado escenario para la disputa de este I Trofeo MC Ediciones.
10. Ricardo Riviere, Director General de Santa Bárbara, en el green del hoyo 3.
11. Manuel Ferrer, Consejero Delegado de Iberamigo S.A., en la salida del hoyo 8.
12. Jordi Pons, Sales Manager de Freecom Technologies.
13. Inés Belil (izq.) de Mango y Victoria Rivero (dcha.) de Nike.



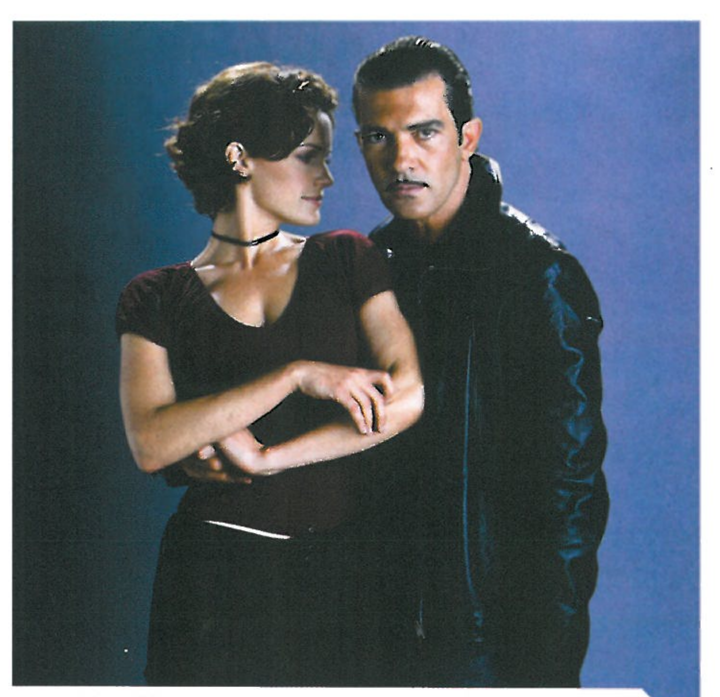




En el hoyo 18 teminaba la primera edición de éste trofeo que, sin duda, tendrá continuidad en otras ciudades y, dónde nos encontraremos con muchos más amigos de MC Ediciones con los que compartir otra agradable jornada de Golf. Hasta pronto.



En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Que empiece la función!



SPY KIDS

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ROBERT RODRÍGUEZ**

INTÉRPRETES: **ANTONIO BANDERAS, CARLA GUGINO, ALEXA VEGA, DARYL SABARA**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, EUSKERA E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **ACCIÓN**

DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**



LOS SUPERESPÍAS internacionales Gregorio e Ingrid Cortez, que supuestamente se habían retirado para formar una familia, han reaparecido y han sido capturados por el enemigo. También han desaparecido siete de los mejores espías de la Oficina de Servicios Estratégicos. Existen fuertes sospechas de que el mago de la tecnología Fegan Floop está implicado en el asunto. El destino de los Cortez, y quizás el del mundo entero, parece depender del coraje y de las acciones de sus dos hijos: Carmen y Juni Cortez, que usarán todo tipo de artilugios para salvar a sus padres.

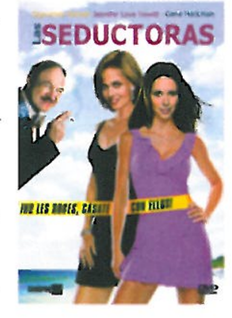
Con Spy Kids, Robert Rodríguez rompe con el cine violento que había hecho hasta el momento, realizando una atractiva producción familiar con un reparto capitaneado por Antonio Banderas, con quien ya trabajó en Desperado, muchísima acción y una banda sonora que sigue la línea rockera que Rodríguez ya dejó ver en Abierto hasta el amanecer.

EXTRAS

- Fichas técnica, artística y de doblaje
- Presentación de Antonio Banderas
- Cómo se hizo
- Trailer
- Anuncios
- Imágenes del rodaje
- Entrevistas
- Galería fotográfica
- Vídeo musical
- Juegos en DVD-ROM
- Biofilmografías

LAS SEDUCTORAS

MAX es guapa y encantadora, además de ser una hábil estratega, que se dedica a pescar maridos ricos para divorciarse de ellos y sacarles el dinero. Aunque su plan no podría funcionar sin su cómplice: otra atractiva estafadora. Alguien como su hija. Max y Page son dos consumadas artistas del timo, un dúo de madre e hija que han convertido el engaño en todo un arte. Pero, mientras Page intenta enredar al excéntrico magnate del tabaco William B. Tensy, conoce al chico ideal y ocurre lo impensable. Se enamora. Pronto empiezan a aflorar cosas como la conciencia y, con un ex marido rabioso persiguiéndolas, un cadáver en el maletero y su fraudulento montaje desintegrándose, madre e hija deberán replantearse su relación para mantener enteros sus propios corazones. Sigourney Weaver, Jennifer Love Hewitt, Gene Hackman, Ray Liotta_Con tal elenco de actores no se podía esperar menos de esta hilarante comedia dirigida por un conocedor del género como David Mirkin.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **DAVID MIRKIN**

INTÉRPRETES: **SIGOURNEY WEAVER, JENNIFER LOVE HEWITT, GENE HACKMAN**

AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **COMEDIA**

DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

HISTORIAS DEL KRONEN

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MONTXO ARMENDÁRIZ**

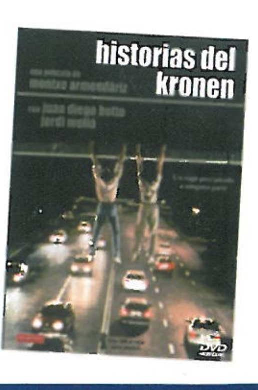
INTÉRPRETES: **JUAN DIEGO BOTTO, JORDI MOLLÀ, CAYETANA GUILLÉN CUERVO, NURIA PRIMS**

AUDIO: **CASTELLANO EN MONO**

GÉNERO: **DRAMA**

DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

CARLOS es un joven estudiante que apenas ha cumplido los 21 años. Como cada día, al atardecer sale de su casa para reunirse con sus amigos en el Kronen, el bar que más frecuentan. Es verano y Carlos está de vacaciones y cualquier situación puede llevarse un poco más lejos. Ningún limite es admitido, ninguna barrera aceptada. Y cada vez más, una aventura encadenada con otra como si se tratara de una noche continuada. Sin embargo, sucede algo que le sitúa junto a su cuadrilla frente a una cruda realidad que han intentado ignorar hasta ese momento. Una película con Montxo Armendáriz en la dirección y Juan Diego Botto y Jordi Mollá en el reparto siempre es indicio de buen cine. Si a esto, además, le sumamos un magnífico guión que firma el mismo director junto a José Ángel Mañas, Goya en 1996 al Mejor Guión Adaptado, obtenemos uno de los mejores filmes del cine de nuestro país.





EL PACTO DE LOS LOBOS



FRANCIA, siglo XVIII. Una extraña criatura aterroriza a los campesinos, dejando a su paso cadáveres mutilados. Recién llegado de América, Grégoire de Fronsac es enviado por el rey Luis XV para encontrar a la fiera e identificarla. Le acompaña un misterioso indio que le salvó la vida. Cuando llegan a la región de Gévaudan, Fronsac se muestra escéptico ante la verdadera existencia de un monstruo. En el contexto de una decadente sociedad feudal, sin embargo, no tardará en encontrar indicios interesantes que le adentrarán en una historia que va camino de socavar la autoridad del monarca. Dirigido por Christophe Gans y protagonizado por Samuel Le Bihan, Vincent Cassel y la espectacular Monica Bellucci, El pacto de los lobos supone un nuevo hito del cine francés, el cual parece hallarse en una de sus etapas más productivas.

EXTRAS
- Filmografías
- Trailer
- Teaser
- Anuncios
- Cómo se hizo

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **CHRISTOPHE GANS**
- INTÉRPRETES: **SAMUEL LE BIHAN, VINCENT CASSEL, EMILIE DEQUENNE, MONICA BELLUCCI**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, EUSKERA EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y FRANCÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

ALQUILER

SPY GAME

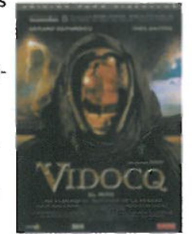
EN SU ÚLTIMO día de trabajo como agente de la CIA, Nathan Muir recibe la noticia de que su discípulo, Tom Bishop, ha sido hecho prisionero por espionaje en un país extranjero y prevén ejecutarle en 24 horas. El director Tony Scott (Enemigo público), hermano del oscarizado Ridley, realiza un espectacular filme de espías que retoma el clásico argumento del maestro y el discípulo, mediante un magnífico duelo interpretativo con actores de la talla de Robert Redford y Brad Pitt, quienes ya trabajaron juntos en El río de la vida.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **TONY SCOTT**
- INTÉRPRETES: **ROBERT REDFORD, BRAD PITT, CATHERINE MCCORMACK, STEPHEN DILLANE**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THILLER**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

VIDOCQ

VIDOCQ, el ladrón convertido en investigador de policía, ha muerto tras descubrir el rostro de su verdugo, un diabólico hombre cuya máscara absorbe el alma de sus víctimas... Así arranca la ópera prima del genio de los efectos especiales Pitof, que ya dejó su huella en La ciudad de los niños perdidos, con un thriller fantástico rodado en su totalidad en vídeo digital, con generosos retoques por ordenador, encuadres atrevidos, exagerados primeros planos y un sinfín de recursos más que detallan una innovadora estética llena de modernidad. Este trabajo le llevó a conseguir los galardones más importantes del pasado festival de Sitges.



EXTRAS
- Ficha artística
- Ficha técnica
- Filmografías selectas

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **PITOF**
- INTÉRPRETES: **GERARD DEPARDIEU, INÉS SASTRE, GUILLAUME CANET, ANDRE DUSSOLLIER**
- AUDIO: **CASTELLANO Y FRANCÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

SIN NOTICIAS DE DIOS

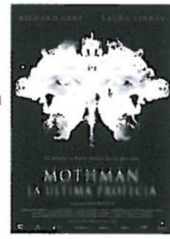
LA ÚLTIMA década ha sido funesta para los intereses del Cielo. Sus dirigentes están más que preocupados, puesto que en los últimos años el número de almas que ha pasado los exámenes de entrada es prácticamente inexistente. Todo lo contrario de lo que ocurre en el Infierno, donde la avalancha de nuevos internos les empieza a crear problemas de espacio. La batalla entre el Bien y el Mal parece haberla ganado definitivamente el Infierno. Agustín Díaz Yanes, firmante de Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto, suaviza el tono de su filme anterior y nos ofrece una comedia ágil y entretenida en la que disfrutamos del duelo interpretativo entre una angelical Victoria Abril, y una endemoniada Penélope Cruz.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **AGUSTÍN DÍAZ YANES**
- INTÉRPRETES: **PENÉLOPE CRUZ, VICTORIA ABRIL, GAEL GARCÍA BERNAL, DEMIAN BICHIR**
- AUDIO: **CASTELLANO Y VO (VARIOS IDIOMAS) EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

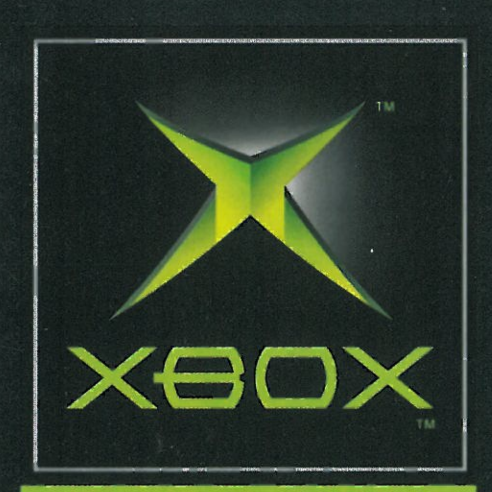
MOTHMAN. LA ULTIMA PROFECIA

TODAVÍA trastornado por la muerte de su esposa en un extraño accidente, el periodista John Klein sufre una avería en su coche en mitad de la noche. Al pedir ayuda, descubre que se encuentra en un pueblecito de West Virginia, donde una serie de inexplicables acontecimientos están ocurriendo. Las investigaciones de Klein le llevan a relacionar estos extraños fenómenos con una legendaria criatura llamada Mothman, lo que le llevará a enfrentarse a la experiencia más increíble de su vida. Basándose en la novela de John A. Keel, Mark Pellington, autor de Arlington Road, Temerás a tu vecino, dirige un filme cargado de intriga que cuenta, además, con el reclamo del taquillero Richard Gere al frente del reparto.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MARK PELLINGTON**
- INTÉRPRETES: **RICHARD GERE, LAURA LINNEY, WILL PATTON**
- AUDIO: **CASTELLANO Y EUSKERA EN DOLBY DIGITAL 5.1, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





¡VÍDEOS EN EL DVD!

Circus Maximus: Chariot Wars
Turok Evolution
Galleon
Star Wars: Jedi Starfighter
Chase
The Fellowship Of The Ring
Loons: The Fight For Fame
Bruce Lee: Quest Of The Dragon
Hunter: The Reckoning

¡ANÁLISIS!

Hunter: The Reckoning
Legends of Wrestling
Myke Tyson
Circus Maximus
Knockout 2002
Azurik
... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:

»SPIDER-MAN: THE MOVIE
Llega a Xbox el héroe arácnido más famoso de todos los tiempos. Aquí también tendrá que ser el embajador del Bien en su lucha contra el Mal.

»STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Lucasarts nos sorprende esta vez con la posibilidad de pilotar naves espaciales y viajar a los mandos de la nave Darth Maul.

»CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS
Si quieres vivir toda la intensidad de la famosa película *Ben-hur*, no te pierdas esta demo para empezar a disfrutarla en tu Xbox.

»GUN METAL
Una lucha entre gigantescos robots voladores. A primera vista parecen simples robots mecánicos, pero se convertirán en *jet* luchadores.

TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Eres capaz de sentir más.

clio

WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM



RENAULT recomienda elf

* No disponible en la versión 172cv.